Введение

"Невозможно скрыться от Адептус Арбитрес. У них глаза на каждом мире, уши на каждом корабле и палец на каждом курке"
- Совет, который начинающим преступникам дал Ги, агент Инквизиции

Десятина Империуму Человечества должна выплачиваться регулярно. Отбросы, ксеносы, еретики – все они живут под личиной верных слуг Бога-Императора и подрывают основы военной машины Империума. Будь то дворянин, скрывающий свои доходы, или мятежный террорист, планирующий разрушение целого хаб-блока, именно Адептус Арбитрес свершат над ним правосудие.
Арбитров мало волнуют незначительные дела планеты, эти вопросы оставляются на усмотрение планетарного руководства. Пока десятина сохраняется на должном уровне, они спокойно сидят в своем мощном участке-крепости и наблюдают. Поддержанием повседневного общественного порядка занимаются силовые ведомства планетарных правительств. Эти силовики, расследующие мелкие убийства и случаи воровства, могут быть весьма разными в зависимости от планеты, начиная с обычных головорезов и заканчивая ценными союзниками Имперского правительства.

О чем эта книга?

Книга Правосудия - мощный ресурс для кампаний вовлекающих в себя Имперский Закон и расследования в качестве основного элемента главной сюжетной линии. Она содержит описание Каликсидских Адептус Арбитрес и множества уникальных преступных группировок сектора. Здесь можно найти новые инструменты преступной деятельности, а также оборудование и правила для Адептус Арбитрес. Эта книга – жизненно важный ресурс для многих изобилующих загадками кампаний по Темной Ереси.

Глава I: Закон Каликсиды

Первая глава дает представление о положении арбитров в секторе Каликсида. Значимые персонажи, их происхождение и текущая миссия.

Глава II: В рамках закона

Вторая глава представляет новые возможности для персонажей-Арбитров и Негодяев. Новые Готовые Биографии, Альтернативные Карьерные Ранги и Директивы Ячейки позволят как новичкам, так и опытным игрокам по Темной Ереси создать множество персонажей, тесно связанных с Адептус Арбитрес или преступным миром Каликсиды.

Глава III: Арсенал Арбитрес

Третья глава описывает оружие и броню, которые используют Адептус Арбитрес, или хотя бы те, что можно найти на их холодных складах. Здесь представлено и готово к использованию в кампании различное оборудование и снаряжение, широко используемое на Сцинтилле, Иокантосе и других мирах Каликсиды.

Глава IV: Расследование

Четвертая глава предоставляет МИ инструменты для создания основанных на расследовании приключений, способных бросить вызов самому проницательному из аколитов Инквизиции. Эти правила помогут любому Мастеру Игры быстро создать

запутанную историю интриг и предательства, начиная от беглого обыскивания места преступления и заканчивая длительным поиском опасного еретика.

Глава V: Каликсида: Особо опасны

В пятой главе содержится информация о множестве опасных преступников и преступлений, в общих чертах приведены их цели и история. Кроме того, детально описан улей Субрик, от введенного Арбитрес военного положения до таящихся в глубинах заводов злодеев.

Глава VI: Сфера полномочий

В шестой главе приведено приключение по Темной Ереси, Сфера полномочий. В его ходе аколиты окажутся в центре запутанных взаимоотношений Адептус Арбитрес, Адептус Механикус и Экклезиархии.

Глава I: Закон Каликсиды

"Закон Императора есть молот. Сим молотом мы сокрушим неправедных"
—Из Присяги Арбитрес

Империум Человека охватывает миллионы миров и неисчислимое множество душ. Планеты, целиком отведенные под сельское хозяйство, поставляют зерно, кормящее и питающее индустриальные миры, которые покрыты суетливыми мануфакторумами и огромными кузнечными комплексами, пронзающими небеса. Фабричные рабочие тратят всю свою жизнь на создание орудий войны — боеприпасов, оружия, брони, танков и кораблей. Всё это поставляется на миры-крепости, а также могучие флоты и армии Империума, чтобы они могли защитить владения Императора от множества врагов.
Одним из богатейших ресурсов Империума являются люди. Основная задача большинства из них состоит в том, чтобы копать, ковать, управлять каким-либо оборудованием или как-то иначе помогать строить, выращивать или ремонтировать. Некоторые заняты в невероятном, бесконечном, гигантском бюрократическом аппарате. Они делают записи, сопоставляют и шифруют — каждая транзакция должна быть зарегистрирована и задокументирована, а десятина должна быть верно подсчитана и в срок собрана. Кого-то насильно вербуют в экипажи космических кораблей размером с город, и с этого момента они вынуждены проживать свои жизни, трудясь в поте лица на какой-то сырой машинной палубе и даже не видя звезд. Еще большее число людей попадает на службу в полки Имперской Гвардии, проходит короткое, но жестокое обучение и отправляется в одну из тысяч смертельных зон боевых действий, где продолжительность жизни измеряется часами и минутами.
Но несмотря на всю свою сложность и мощь, миллион миров Империума подобен пылинкам в море звезд, составляющих галактику. И море это беспокойно. Варп-штормы раздирают на части корабли, пытающиеся пересечь пустоту, или сбить их с курса, отбросив далеко в пространстве а то и во времени. Со всех сторон оплоты Человечества атакуют безжалостные враги - зверские орки, живущие лишь ради битв и завоеваний, коварные эльдары, которые хотят поработить человечество и использовать его в своих целях, алчные тираниды, пожирающие целые планеты по мере разрастания роя, и злобные предатели, стремящиеся разрушить Империум изнутри.
В этой сгущающейся тьме населению отдельно взятой планеты Империум может далеким абстрактным понятием, и его существование нужно просто принимать на веру, не требуя

доказательств. Изолированный пограничный мир может годами, десятилетиями, или даже поколениями не иметь никакой связи и никем не посещаться. Корабли прилетают туда лишь для того, чтобы собрать десятину, выплачиваемую продукцией или людьми, и редко предлагают что-либо взамен. Если требуется военная или какая-либо другая помощь, она может прибыть спустя десятилетия или не прибыть вовсе. Сам Император начинает казаться далеким мифом, полузабытым божеством. Вера слабеет, извращается и становится бессмысленной. Из-за этого начинает казаться, что закон Императора накладывает жестокие ограничения, не имея на то ни права, ни сил.
На таких мирах единственным доказательством не то что власти, а самого существования Империума являются Адептус Арбитрес. Суровые непоколебимые мужчины и женщины этой организации служат непреклонным напоминанием о законах Императора и долге каждого Имперского гражданина. Достаточно одного взгляда на могучие очертания бронированного участка-крепости Арбитрес, возвышающегося над другими зданиями, чтобы удержать в рамках дозволенного всех, кроме самых закоренелых преступников, активистов-мятежников и культистов-еретиков.

Арбитры

"Властью лорда-маршала Горемана, инквизитор Ларкер, Вы задержаны. Приказываю Вам сложить оружие"
—судья Гифойл

На густонаселенном и стратегически важном мире-улье могут размещаться сотни Адептус Арбитрес, разбросанные в дюжины похожих на бункеры участков-крепостей по всей территории. С другой стороны, за отдаленный мир на внешней границе Империума может быть ответственно всего одно должностное лицо Арбитрес. Как бы то ни было, их обязанности заключаются в том, чтобы поддерживать Имперский закон — Диктатес Империалис. Поэтому они тяжело вооружены и бронированы, чтобы лучше приводить в жизнь слово Императора. Обычно они носят усиленную панцирную броню темного цвета, часто с дополнительными бронепластинами, чаще всего вместе со снабженным визором закрытым шлемом, защищающим от ударов и помогающим сохранить анонимность.
Хотя болтганы тоже находят применение, стандартное вооружение арбитров – боевой дробовик. Это одновременно и их фирменный знак, и ужасающее универсальное оружие, использующее боеприпасы различного типа. Наряду с обычными пулевыми и дробовыми патронами арбитры имеют при себе патроны типа «Палач». Этот тип боеприпасов, которого боятся и ненавидят злодеи, используется почти исключительно Адептус Арбитрес. В них заключен крошечный машинный дух, способный наводиться на энергетическую сигнатуру врага и самостоятельно наводиться на цель, даже полностью спрятавшуюся за укрытием. Даже исчерпавший боезапас боевой дробовик достаточно тяжел и прочен, чтобы им можно было лишить противника сознания; однако, большинство арбитров для этой цели использует дополнительное вооружение.
Хотя арбитры не останавливаются перед убийством, многие из них вооружены жестоким, но несмертельным вооружением, чтобы иметь возможность обезвредить и захватить преступника для допроса или суда. Наиболее распространена силовая булава (или шоковая дубинка) - тяжелая дубина, потрескивающая разрядами энергии. Энергии каждого удара хватает на то, чтобы заставить нервную систему даже самого крупного противника биться в конвульсиях (хотя при необходимости ей можно превосходно крушить черепа и прерывать чужие жизни). Сходная техноогия применяется в подавляющих щитах, которые часто применяют при бунтах. Их силовые поля отражают наносимые удары, а если таким щитом в ближнем бою ударить противника, разряд энергии швырнет его наземь, чаще всего без сознания. Для задержания противников, пытающихся бежать, существует другое оборудование, включая электрические сетевики и

импульсные бола.
Также арбитры используют в своих операциях кибер-мастифов. Этим искуственным боевым созданиям часто дают местные прозвища, например, «псы-убийцы» или «бритвенные клыки». Хотя мастифы имеют врожденные инстинкты охоты и нападения, для наиболее эффективного использования необходим квалифицированный оператор, отдающий словесные команды. В этом случае псы могут действовать как «продолжение» оператора.

Призыв и повышение

Адептус Арбитрес набирают из выдающихся учеников Схола Прогениум со всего Империума. Эта организация помогает осиротевшим детям высокопоставленных слуг Империума (будь то ученые, писцы или солдаты), и воспитывает их таким образом, тобы они посвятили собственную жизнь преданному служению. На службу в Арбитрес берут по разным причинам, избранный может выделяться из своих сотоварищей-проген силой воли, вниманием к мелочам или аналитическим складом ума. Как бы то ни было, кандидат на службу в Адептус Арбитрес должен быть выдающимся. Новоиспеченные арбитры гарантированно не имеют никаких связей или родственных отношений в мире, на который их направляют. У них нет слабостей, их нечем шантажировать, поэтому их никак не получится использовать. Адептус Арбитрес абсолютно неподкупны.
Хотя словом «арбитр» часто называют любого члена Адептус Арбитрес, на самом деле в секторе Каликсида есть множество званий, носителей которых можно назвать этим словом. Для каждого мира или субсектора такое звание выбирается индивидуально, чтобы вызывать у местных жителей наибольший страх. В столь изобилующем ересью секторе, как Каликсида, крайне важно, чтобы офицеру Адептус Арбитрес беспрекословно повиновались. Поэтому лорд-маршал Гореман позволил отдельным участкам давать своим офицерам такие звания, какие считают необходимым, и эти звания в зависимости от участка могут весьма различаться. Кроме того, различаются названия специалистов даже в пределах одной планеты сектора Каликсида. Дознаватели могут быть известны под множеством названий, например, «язык корезы» или «мозгочисты», чтобы подозреваемому можно было угрожать передать его в руки агента с другим, еще более пугающим названием.
После прохождения обучения и прибытия на место службы низшие чины обычно небольшими группами патрулируют улицы, самим своим грозным присутствием предотвращая неприятности. Это особенно верно для множества ульев Сцинтиллы, которые служат испытательным полигоном и зачастую кладбищем для многих неопытных каликсидских арбитров. Те молодые арбитры, которым удалось себя проявить, получают звание Следователь, призванное вселять страх в хранящую свои тайны знать Сцинтиллы. Некоторые могут проявить способности к полевой деятельности, даже в экстремальных, опасных для жизни ситуациях, и получить назначение на руководство полевыми операциями. Другие проявляют неутомимость в поиске улик и зацепок наряду с превосходным знанием Имперского закона и умением претворять его в жизнь. Такие люди могуть быть повышены до еще более высоких званий.
Лорд-маршал Гореман ценит мастерство, упорство и веру, поэтому офицеров, обладающих талантами в конкретных областях назначают на более высокие и специализированные посты. Отличившиеся в деле раскрытия преступлений становятся превосходными тайными агентами, тактиками и судебными экспертами. Ни один правонарушитель не укроется от их внимания и не избегнет их хитроумных ловушек. Людей, специализирующихся на работе судьи и прокурора, обладающих энциклопедическими знаниями Лекс Империалис, даром красноречия и способностью

выдвигать острые обвинения, можно назначить на работу по контролю над великолепными показательными процессами и осуществлению правосудия над великими людьми, не выполнившими долг перед Императором.

Арбитры и силовики

Арбитры обеспечивают безопасность инфраструктуры Адепта и Империума в целом. Именно в их обязанности входит поддержание статус-кво и предотвращение действий, которые могут угрожать выплатам десятины. Бунт в мануфакторуме, убийство важного бюрократа или масштабный акт саботажа гарантированно вызовут реакцию Адептус Арбитрес. На мирах с достаточно сильным присутствием Арбитрес могут даже мобилизоваться для подавления планетарного восстания или поддержания Экклезиархии во времена смуты.
Арбитры, как правило, не обращают внимания на обыденные преступления, такие как убийство или воровство. Они находятся в компетенции так называемых силовиков (имеющих столько же «местных» названий, сколько в Империуме планет). Хотя усилия, прилагаемые для поддержания правопорядка, различаются в зависимости от планеты, планетарные губернаторы обязаны поддерживать мир. Правосудие (или его недостаток) на планете зависит от ее силовиков, которые могут как просто подчиняться арбитрам во время расследования, так и в самом деле учиться у них.
Конечно, иногда границы становятся довольно размытыми. Когда могущественные люди, например, лидеры Экклезиархии, инквизиторы или даже Вольные Торговцы, вступают в игру и начинают дергать за ниточки или требовать услуг особо квалифицированных арбитров или силовиков, различия становятся туманными или пропадают вовсе.
Арбитры, чьи особые навыки состоят в применении чрезвычайной жестокости и военной силы или умении командовать людьми в сражении, и вместе с тем снова и снова доказывающие, что их почти невозможно убить, могут подняться до звания проктора или маршала. Звание «проктор» берет начало в древних военных традициях подулья Латунного города, это слово окутано аурой божественного правосудия. Они специализируются на подавлении бунтов и восстаний в самых враждебных районах глубоко в стальных и железных пещерах улья. Верховные маршалы Арбитрес - командиры, управляющие распределением ресурсов по планетам или планетарным системам. Они подчиняются напрямую лорду-маршалу Гореману, и на планете нет более высокой юридической инстанции, если только какой-либо вопрос не захочет вдруг «обсудить» инквизитор. Именно на них лежит тяжелое бремя распределения людей и оборудования. Только от их решения и воли Императора зависит, окажутся ли силы Арбитрес в нужное время в нужном месте. Некоторые яркие личности, после долгой и славной карьеры могут получить звание судьи. Судьи – обладающие стальной волей повелители правосудия, чьи обширные полномочия, мандат и влияние ненамного хуже, чем у инквизитора. Они ведут расследования и вершат правосудие над совершившими самые отвратительные преступления, и пойдут на все, чтобы настичь и схватить либо уничтожить преступника.
Эти носящие высокое звание люди с радостью приводят приговор в исполнение лично, с помощью своего оружия, и обладают достатоной властью, чтобы при необходимости призвать на помощь неукротимую силу арбитров.

Если возникает нужда, например, если планета целиком погрузилась в гражданские беспорядки, они имеют достаточно влияния, чтобы запросить и получить в свое распоряжение всю мощь Имперской Гвардии, чтобы восстановить Пакс Империалис (хотя в таких случаях население планеты часто существенно уменьшается).

Нужно отметить, что Адептус Арбитрес претворяют в жизнь Имперский закон по всей галактике, но на каждом мире и в каждой системе есть собственные законы, уходящие корнями в обычаи или наложенные деспотичными правящими семьями и жесткими планетарными губернаторами. Правитель каждого мира содержит собственные силы поддержания правопорядка, обычно превосходящие арбитров в численности в соотношении тысяча к одному. Обычно их называют силовиками, хотя на каждом мире им дают собственное название. Эти местные силовики своим внешним видом часто подражают Арбитрес, но их местные связи и часто менее строгие стандарты означают, что они намного более подвержены коррупции. Цели местных силовиков и Имперских арбитров часто пересекаются, и они взаимовыгодно сотрудничают. Однако, случается и такое, что они вступают в прямой конфликт
На практике, арбитры заняты тем, что пресекают криминальную активность, выкорчевывают культистов и незаконные собрания, уничтожают организованные преступные группировки, и часто собираются в больших количествах для подавления мятежей. Они должны быть на деле столь же готовы нести правосудие, как и на словах. Часто наказание представляет собой пулю в голову (либо преступник скончается во время дознания и допроса). Другие варианты, среди сотен тысяч возможных, включают телесное наказание, ампутацию конечности, изгнание на мир-тюрьму, отправку в штрафной легион, публичную казнь или превращение в сервитора. Арбитры имеют власть мобилизовать местных силовиков, реквизировать другие ресурсы, например, наземный или воздушный транспорт, и использовать услуги внештатных охотников за головами, если не хватает собственных сил, а в особо жестоких ситуациях могут запросить военную помощь. Их власть превышает даже власть планетарного губернатора, и последний подвергнется тщательнейшему расследованию, если возникнет подозрение, что он недостаточно усердно выполняет свои обязанности. Если губернатор запоздает с уплатой десятины, проявит небольшую небрежность в поддержании надлежащего уровня преданности населения Императору или вознамерится отказаться послать войска на помощь атакованному соседу, за ним начнут наблюдать Арбитрес. Во времена кризиса и конфликта планетарный губернатор может быть убит, свергнут, лишен полномочий или даже подвергнут расследованию Арбитрес. В этом случае имеющий самое высокое звание член Адептус Арбитрес может временно взять в свои руки бразды правления, пока не найдется подходящей замены. Обычно эта обязанность ложится на плечи судьи или маршала, но на изолированных мирах с символическим Имперским присутствием в редких случаях такое пустое место может занять даже арбитр самого низкого ранга.

Участки-крепости

Арбитры осуществляют свои действия из мощных участков-крепостей, расположенных в столицах крупных Имперских миров, в непосредственной близости от планетарного губернатора. В обширных городах-ульях также может быть собственный участок-суд, призванный осуществлять полномасштабный контроль. На отдаленных планетах, не представляющих большого значения, может быть всего один участок, в котором живет единственный арбитр. Вне зависимости от числа участков на планете, их размеров и важности, все крепости-участки в основном похожи друг на друга. Это строгие, утилитарные здания с черными бронированными стенами, столь же толстыми, как стены военного бункера. Их возносящийся ввысь силуэт создает вокруг себя ауру угрозы и хмуро взирает на близлежащие здания и граждан, которые стараются побыстрее пройти мимо этого жуткого места. Хотя вид каждого участка зависит от нужд мира, на котором находится, многие из них содержат одинаковые элементы – жилые помещения для арбитров, обширный склад оружия, гарантирующий хорошую подготовленность к текущей работе и камеры предварительного заключения, где подозреваемые дожидаются допроса или суда, на котором будет опредлеена их вина и назначено наказание. Эти

ресурсы могут быть весьма различны, участок с единственным арбитром, возможно, ограничен в возможностях содержания осужденного, и единственно возможным вариантом действий арбитра является быстрая казнь. Следящее оборудование позволяет пользователю прослушивать местные средства коммуникации, а крупнокалиберные автоматические оружейные турели держат на прицеле проезжающий мимо транспорт. В больших участках могут иметься дополнительные помещения на усмотрение Верховного маршала или судьи, например, специализированные комнаты допроса, снабженные всем спектром устройств для извлечения информации из прикованных к столу людей, медицинские центры с автоматизированным оборудованием и сервиторами-хирургами для исцеления ран покалеченных агентов, а также астропатические святилища, где можно отослать просьбу о помощи на соседнюю планету или кропотливо расшифровать полученное сообщение.
Контроль, осуществляемый участками-крепостями, часто вызывает у планетарных губернаторов возмущение. Однако, в случае возникновения обширных общественных беспорядков и мятежей участки могут обеспечить убежище от неистовых толп и сформировать плацдарм, с которого будет подавляться восстание. В случае враждебного вторжения Арбитрес могут стать единственной возможностью обратиться за помощью, их бронированные крепости часто становятся точкой сбора и главным узлом сопротивления. Помощь редко приходит достаточно быстро для того, чтобы спасти население, но обязанность арбитров, укрывшихся за массивными стенами и тяжелыми дверьми – держаться изо всех сил, пока не будет съедена последняя горстка пищи и не будет выпущена последняя пуля.

Закон Императора

Охраняемые Адептус Арбитрес Имперские законы формально известны как «Диктатес Империалис» или «Лекс Империалис» (что буквально переводится как «Книга Правосудия»). Из-за широко расползшейся по сектору Каликсида ереси отдельные участки часто ведут дела очень быстро. Чтобы поддерживать уровень раскрываемости, большинство участков-крепостей имеет комплекты когитаторов, содержащих сильно сокращенные версии некоторых прецедентов и вынесенных приговоров по делам, которые входят в юрисдикцию арбитров. Также там содержатся призванные ускорить работу каждого арбитра указания Каликсидских судей, Верховных Маршалов и даже самого лорда-маршала Горемана. Конечно, весь объем законов намного больше единственного тома, и ни один человек не в силах постичь больше, чем крошечную их часть. Они тщательно собирались в течение тысячелетий, и содержат слова самого Императора, строки каждого декрета и постановления, когда-либо выпущенного Верховными Лордами Терры.
Наиболее древние статьи записаны на рассыпающемся пергаменте, изложены на неизвестных языках безымянными чиновниками забытой эпохи. Каждый день добавляется сотня новых томов зашифрованных голозаписей и рукописного текста. Том за томом заполняют собой бесчисленные ряды искусно украшенных книжных полок Зала Правосудия на Терре. Каждый ряд вмещает в себя десять тысяч томов, полки устремляются к потолкам высотой в сотню метров. С течением столетий Зал множество раз расширялся и достраивался, и теперь это целый комплекс, занимающий много акров милями коридоров, уровней и комнат. Ученые, писцы и законотворцы ступают по ветхим мраморным полам, а над их головами, по узким галереям и лестницам, подобно паутине покрывающим полки, ползают судебные ассистенты и служащие низкого ранга, в поисках одной-единственной ссылки в течение многих недель и месяцев непрерывно перекапывающие нагромождения законов.

Каждый судья Адептус Арбитрес в определенный момент своей карьеры совершает паломничество в Зал Правосудия, чтобы вникнуть во все тонкости закона. Многие проводят там долгие годы, поскольку самые отвратительные, хитрые или далеко идущие преступления часто требуют, чтобы вынесению решения предшествовало длительное изучение. Хотя Диктатес Империалис всеобъемлющ, огромные количество более ранних дел и зачастую противоречащие друг другу указания могут мешать принятию правильного решения. В особенно сложных случаях для достижения результата могут потребоваться столетия — судья может потратить всю свою жизнь на то, чтобы все взвесить, тщательно расследовать, попытаться постичь суть проблемы, а затем просто передать неоконенное дело тому, кто его продолжит. Несколько тысячелетий спустя, когда обвиняемые давно уже мертвы, наконец выносится вердикт, и правосудие свершается на отдаленных потомках и тех, кто имеет какие-то туманные связи с настоящим правонарушителем.

Расследования

В особых случаях арбитрам может быть предоставлена значительная независимость и свобода в преследовании нарушителей закона. Это может на догое время освободить их от обычных обязанностей и даже потребовать путешествия за пределы планеты, если именно туда ведет след. Поэтому неудивительно, когда их расспросы привлекают внимание инквизитора, который может пригласить их на службу в качестве аколитов. Обычно их взаимоотношения гармоничны, поскольку оба являются безжалостными слугами Империума и посвящают себя выкорчевыванию тех, кто хочет увидеть его павшим. Многие инквизиторы считают арбитров одними из самых своих доверенных слуг. Естественно, инквизиторы нисколько не ограничены в выборе способа действий и отмериваемого наказания, в отличие от арбитров, следующих железным предписаниям закона. Любое отклонение от правил или проявленная Инквизицией по отношению к нарушителям мягкость в обмен на информацию или какую-то выгоду может вызвать трение. Поэтому члены Адепптус Арбитрес как аколиты лучше подходят инквизиторам-пуританам. Бывали случаи, когда аколиты-арбитры восставали против инквизиторов-радикалов, если чувствовали, что те непростительно нарушали закон.
Покровительство инквизитора может дать карьере арбитра существенный толчок. Слова старшего члена Святого Ордоса достаточно, чтобы повысить шансы на достижение высокого звания судьи. Конечно, после этого инквизитор будет ожидать, что на него будет работать как сам судья, так и Арбитрес, ведь после повышения судья получает власть и влияние, какими обладает мало кто из других агентов. На самом деле, с учетом высокого положения и ответственности судьи, его взаимоотношения с инквизитором часто носят характер равного сотрудничества. Столкнувшиеся с таким сочетанием враги Империума несомненно будут повержены.

Арбитрес в секторе Каликсида

Полную силу в секторе Каликсида Адептус Арбитрес набрали лишь после завершения крестового похода Анжуйского. Транспортники с поселенцами, прибывшие сразу после завоеваний крестового похода, привезли с собой небольшие группы юристов-советников, чтобы гарантировать, что Имперское правление базируется на законности, и дать указания недавно назначенным планетарным губернаторам. В начале М38 были полностью укомплектованы личным составом укрепленные здания суда на Синофии и Сцинтилле, и особые группы судей и писцов-юристов работали над тем, чтобы скопировать, разъяснить, и освятить документы, ставшие основой для Корпус Президиум Каликсида. Часть этих документов продиктовал главнокомандующий Анжуйский и ратифицировал сам Святой Друз. Они имеют существенный юридический и политический вес среди элиты

Каликсиды.
Адептус Арбитрес делят сектор Каликсида на пять разных округов, не совпадающих с субсекторами. Маятник включает в себя группу миров на юго-восточных окраинах сектора, от Малфи, где располагается командование округом, до дальнего края Друзовой Марки. В Авангард входят системы к западу, от Сумерек до Валон Урра и все пограничные южные миры до Зейрос Прим и Порт-Гнева — окружное командование располагается на Сеферис Секундус. Весы начинаются на Последнем Рубеже Созомена и простираются до Престер Мира и границ Туманности Адрантиды, командование этого округа размещается на Соломоне. Перекладина начинается с Дула и распространяется до линии, соединяющей Сепрони и Гесиодов След, командование округом располагается на Бараспине. Миры вдоль границы сектора Скарус, начиная с Федрида и Синофии, принадлежат великому округу Слова, который частично занимает Скарус. Сцинтилла не входит в великий округ, но подчинается непосредственно его командованию. У Адептус Арбитрес есть небольшой и обычно загруженный работой флот из трех судов, приписанных к орбитальным докам Сцинтиллы и Подземья. Лорд Гореман и его советники осознают, что открытие Пространства Коронус усилило транспортный поток в секторе, и до конца срока своей службы Гореман хочет удвоить размер флота.

Крепость Праведных

"Я часто вижу этот сон. Теперь я хорошо его знаю. Я стою у дверей в великую Базилику, существующую лишь в моем сне. В стене надо мной находится витраж, изображающий Золотой Трон и расправляющую крылья аквилу. Я плачу, глядя на них. Вокруг меня множество окон, олицетворяющих ветви Адептус, под ними стоят слуги Императора, возносящие хвалы аквиле. Вдруг здание содрогается и качается, окна дрожат, будто сейчас разобьются. Земля под Базиликой проваливается. Оказывается, что этот прекрасный храм лежит на плечах серой, безликой массы людей, которые ругаются между собой и игнорируют бремя. Они движутся под собором подобно песку. Я бью своим молотом, и они замирают на мгновение. Но это длится недолго. Неважно, сколь безжалостны удары, в них не будет твердости. Я вдруг осознаю, что на это я потрачу вечность, что в них никогда не появится силы кроме той, что я в них на мгновение вобью. После этого я просыпаюсь"
—Лорд-маршал Гореман

Участок-крепость на Сцинтилле считается классическим штабом – местом, которое отказывается скатиться в абстракционизм. Для организации, которая ценит сплоченность рядов и скрупулезное следование инструкциям, это определенно является положительной характеристикой. Крепость Праведных (как ее называют некоторые местные жители) привычно балансирует между судебным и военизированным стилями. В ней расквартировано несколько наиболее опытных в военном деле арбитров.
О тяжести службы можно судить как по масштабам вербовки (арбитры и каратели не видят конца подозреваемым и требующей расследования ереси) и по культуре организации в целом. Каликсидские Арбитрес получают огромное удовольствие от тупых и зверских аспектов претворения закона в жизнь, предпочитая быстрые и простые действия и по возможности избегая длительных расследований, противоречивых интерпретаций и ненужного изучения. Хотя любой верный Имперский гражданин сектора счел бы такое отношение справедливым, еретики и отбросы считают Каликсидские участки прибежищем головорезов и тупиц, чьи методы поддержания законности слишком несдержанны, а самим им не хватает остроты ума и юридических знаний для удержания своих действий в рамках Имперского закона. Однако, в Крепости Праведных есть обширные библиотеки, где армия адептов Адептус Арбитрес сопоставляет и собирает

судебные заключения и информацию с каждой планеты сектора Каликсида. Если вердикт какого-либо арбитра будет признан не имеющим под собой основания в виде соответствующего прецедента (или политической поддержки), такой арбитр может подвергнуться внутреннему расследованию.

Лорд-маршал Гореман

Для арбитра Лютира Веремонна Горемана, лорда-маршала Великого округа Каликсиды, каждая медаль на его парадной форме, каждый почетный титул и приставка к имени, каждый вымпел, печать и цепь, висящие на его штандарте, говорят лишь об одном: о том, что он прав в своем железном презрении к основной массе населения Империума
Гореман происходит из некогда великого большого поселения Каньон Сорасцина на Синофии, погрязшего во всех видах разложения, которые может предложить этот мир. Он родился в большой семье мясников и похитителей плоти, вышедшей из династии медиков и знатоков прикладной биологии, о которой во времена расцвета мира ходила слава. Старое семейное гнездо с его хирургическими палатами и хранилищами органов, куда несколько поколений назад знать субсектора приезжала для лечения, омоложения или покупки изящно созданных из плоти сервиторов, ныне превратилось в склеп. Их прежнее семейное имя было утеряно, Горе-маны вели оживленную и безжалостную торговлю органами и тканями организма с любым, кто мог оплатить их стоимость, и обучали свою молодежь зверским умениям, необходимым для поддержания непрерывного притока «доноров».
Именно это было работой Лютира, и он в ней преуспел. Но однажды ему дали задание схватить и доставить иномирянина, поселившегося в одном из соседних хаб-блоков, и с этого задания он не вернулся. Женщина, которую должен был похитить Лютир, оказалась бывшим силовиком со Сцинтиллы. Она оставила свой пост из-за явленного ей религиозного откровения и прибыла на Синофию в качестве странствующего исповедника. Лютир прокрался в часовню во время молитвенной встречи и приготовил шокер и инъектор, планируя напасть из засады, как только уйдут немногочисленные гости. Но по мере того, как он слушал, стоя в тени, ее слова начали западать ему в душу и огонь ее голоса разжег пламя в его душе. По окончанию встречи, когда молившиеся разошлись, Лютир Гореман вышел из тени, сложив руки в неуклюжем знаке аквилы и хрипло прося об исповеди.

Эдикты Горемана: Звания и униформа

Лорд-маршал Гореман позволяет участкам присваивать звания, вселяющие в местное население страх и почтение. Эта практика позволяет достичь некоторой гибкости при допрашивании подозреваемых и распределении обязанностей. Вполне вероятно, что в пределах участка невозможно найти двух агентов с одинаковым званием. Каждый судья использует эту свободу так, как считает целесообразным. Кто-то дает звания из соображений удобства разделения специализаций, а кое-кто рассматривает звания почти что аналогом прозвищ, определяющих способности того или иного человека к выполнению различных заданий.
Чтобы облегчить арбитрам идентификацию роли их коллег из других участков, Гореман создал систему нарукавных повязок, поясов и воротников. Красный воротник, например, показывает, что арбитр обучен и способен вести тщательные расследования. Также используются пояса, по которым можно отличить человека, владеющего более чем одной специальностью. Например, каратели носят пояса коричневого цвета. Наконец, на плече арбитр может носить тонкую нарукавную повязку, показывающую освоенные умения и опыт.

Лютир Гореман пробыл в часовне целую неделю, изучая молитвы, слушая проповеди и писания, а проповедница рассказывала ему истории из тех времен, когда она работала на Магистратум. Из всех проявлений воли Бога-Императора, о которых она могла ему поведать, сильнее всего ему пришлись по душе рассказы о службе силовика. Он слушал истории о наведении порядка перед лицом анархии и предательства, и размышлял над тем, сколь циничными, предательскими, нигилистическими отбросами являются жизни членов его клана-семьи. Он представил, как он сам в униформе Магистратума, с оружием в руке возвращает к порядку никчемные людские массы силой своих рук, своей воли и веры. Через месяц он прибыл в улей Хорст-Косада, где располагалось личное ополчение губернатора, так называемая Большая Когорта.

Каждый день, который Лютир провел в черной с золотом униформе Когорты, был оскорблением идеалов, зажженных в нем в маленькой часовне в трущобах. Плохо обученный и живущий в атмосфере презрения и протекционизма Гореман видел, что часть времени его подразделение бездельничало в роскошной казарме среди добытых вымогательством и рэкетом вещей. Оставшуюся часть времени они просто ходили с важным видом по столице, запугивая и терроризируя любого, кто, по мнению Когорты, мог вызвать неудовольствие губернатора (или их собственное). Он научился лишь тому, что невыносимая беспомощность, которую он учился презирать, пропитала собой все Синофийское общество. Осознание было жестоким, и вскоре он начал искать спасения. И спасение снова пришло из Адептус, но на сей раз оно нашло его само; в виде жестокой чистки, устроенной арбитрами в рядах Большой Когорты. Ушей Детективов достигли планы другого полка ограбить транспорт с десятиной Администратума, и подобно тому, как скальпель входит в омертвелую плоть, арбитры вгрызлись в Когорту, чтобы узнать, насколько глубоко распространилась гниль. Следователи были несколько удивлены, когда к ним привели молодого новичка с полным ярости взглядом; вместо того, чтобы увиливать и лгать, он, казалось, радовался мысли, что его коррумпированные товарищи встретились с Имперским правосудием. К концу беседы он перевернул допрос с ног на голову, расспрашивая детективов об Адептус, его законах и методах. К тому времени, когда чистка закончилась, Гореман из подозреваемого превратился в рекрута.

Именно этого он и хотел. В этом было его призвание. Именно это удерживало его на том длинном пути, который он прошел, чтобы присоединиться к Большой Когорте. Теперь Гореман наконец стал частью чего-то, во что он мог верить, проводя в жизнь ценности, извлеченные им из слов исповедника. Работа арбитра наполнила Горемана свирепой гордостью. Его боевым крещением было подавление бунта на Барсапине. Затем он отличился в карательных чистках в Латунном Городе, охотился на корабли рыбных браконьеров на Спекторисе и провел много запоминающихся лет в почетном гарнизоне Светлого дворца, и в конце концов принял управление участком-крепостью, контролирующим Сцинтиллу. К этому моменту он имел вполне конкретную репутацию среди командного состава Арбитрес: железная воля, сила личности и постоянно кипящий гнев, немного оттеняющий его бесспорную харизматичность (и, как говорят некоторые, притупляющий его беспристрастность).

Гореман принял управление Сцинтиллой в смутное время, когда начальство округа стало мишенью для жестокого преступного восстания извне и внутренних порочных ересей и грызни. В ответ Гореман объявил первопричиной обоих угроз одно и то же: скатывание в духовную лень и пустое интеллектуальное вырождение. Единственно возможным решением было применение силы. С помощью тогдашнего лорда-маршала Кета Гореман произвел чистку своего участка, сверху донизу. Он лично составлял карательные списки и наблюдал за обвиняемыми до того момента, как последняя группа разжалованных Арбитрес отправилась на тюремный транспорт. Чем дольше это продолжалось, тем более спорной выглядела чистка. Гореман, выдвигая обвинения, забыл о своей цели прератить

внутренние распри в округе, и использовал чистку просто как инструмент, чтобы избавиться от всех, чье представление о законе как-то отличалось от его собственного. Особенно вопиюще выглядело гонение Палаты Преторов в Улье Тарсус. Столкнувшись с убийством двух старших судей, Гореман начал утверждать, что виной этому стала ущербная сосредоточенность Палаты на теоретическом обучении за счет боевой подготовки. Символическая попытка выследить убийц сопровождалась массовым переводом всего личного состава законников в пограничные доки Тарсуса.

Когда Кета на посту лорда-маршала заменила Джемек-Наад, судья из участка-крепости в Скарусе, Гореман был вынужден занять более умеренную позицию. Новая командующая не хотела тратить время на углубление пропасти между Каликсидой и судебной властью и активно работала над восстановлением библиотек и толковательных академий. По ее приказу судебные процессы стали проводиться в полном соответствии с законом. В течение многих лет Гореман был ее самым ревностным противником. Речи, которые он произносил против нее в узких кругах, стали среди его подчиненных чем-то вроде легенды, но у него не было иного выбора, кроме как выполнять приказы, и с течением лет он, казалось, привыкал к новому режиму и говорил о нем мало. После перенесенных осложнений от омолаживающих операций на свой сто восьмой день рождения он провел шесть месяцев на Квaддисе. Казалось, что вернувшись оттуда, он изменился, стал более мягким.
Это продолжалось в течение еще шести лет, пока Джемек-Наад не отправилась в свое второе паломничество на Терру, прихватив с собой шкатулку, полную юридических реликвий, найденных на Валон Урре. Арбитру Вею Орлофу, командующему округом Маятника, было присвоено внеочередное звание, чтобы он мог занять вакантное место. Это было сделано потому, что хотя в Великом округе и был формально назначен преемник должности, в течение двух лет после принятия им присяги округ скатился в распри. Казалось, что первой целью Орлофа было разрушение результатов работы его предшественника по искоренению предрассудков Великого округа и перебалансировка организации. Операции округа начали останавливаться, поскольку придерживающиеся курса Джемек-Наад командиры фактически отказались подчиняться новому начальству. От вестей о создавшемся безвыходном положении командование Великого округа разгневалось и решило возвысить Горемана до поста лорда-маршала и отдать ему простой приказ: просто заставить эту проклятую организацию снова работать. Гореман вступил в должность после быстрой сокращенной версии полной церемонии вступления, и в тот же день уже бродил по верхним уровням Крепости Праведных, рявкая приказы и требуя докладов.
Каждый раз, когда Гореман смотрит на массы Имперского населения, он видит в точности то же самое, что помнит еще с Синофии: разболтанных, ленивых, склонных к неповиновению слабаков, влачащих свое бесцельное и бесполезное существование. По его мнению, Имперские Адептус - одно из лучших творений человеческого общества, а стремление служить в них – достойнейшее желание. Под управлением Бессмертного Императора Адептус показывают остальному человечеству пример того, каким оно могло бы быть, имея дисциплину, веру и силу. Не принадлежащие к Адептус достойны презрения, они должны считать за счастье, что им позволяют упорным трудом поддерживать Адептус. Те же, кто не повинуется, относится к Адептус непочтительно или даже питает какие-то амбиции, не достойны даже презрения.
Работоспособность Горемана происходит не из позитивного стремления навести порядок, а из пламенной ненависти к его нарушителям. Ненависть помогает ему не ослаблять хватку на горле нарушителей дисциплины и мятежников, но некоторые старшие офицеры начинают думать, что его жестокость в назначении наказаний разрушает твердую приверженность Лекс Империалис, которым Арбитрес приносят присягу. Злые языки шепчут об излишней склонности сглаживать углы, излишней мягкости к абстракционизму и неортодоксальности, приличествующей скорее вольному агенту Дивизио Иммoралис.

Они твердят, что законы и традиции Арбитрес ясны и понятны в течение уже десяти тысяч лет — какой же арбитр, не говоря уже о генерале арбитров, откажется им доверять и обойдет их подобным образом? В центре этой неудовлетвореннсти оказался лорд-маршал Орлоф, частично против своей воли; он считает, что из-за своей верности долгу связан по рукам и ногам решением Великого округа. Если другой высокопоставленный арбитр сочтет нужным немного подтолкнуть «шепчущих» к действию, они смогут заручиться поддержкой довольно широкого круга офицеров, и Великий округ может столкнуться с еще одной ересью
Лютир Гореман – человек среднего роста и худощавого телосложения, что весьма удивляет людей, которые видели портреты и статуи, изображающие его в виде мускулистого гиганта. У него бледное лицо, серые глаза и волосы, а черты его лица широкие, строгие и привлекательные. В большинстве случаев он носит черную с золотом парадную форму, а наградные знаки и медали размещаются на его штандарте, который в случае официального дела несет адьютант. К его левому лацкану всегда прикреплена небольшая печать чистоты с одним из отрывков Имперского священного писания. Каждое утро отрывок наносится на новый пергамент, освящается гарнизонным священником во время утренней молитвы и скрепляется его печатью.

Кэ Друсиль из Дивизио Имморалис

Старшему арбитру Кэ Друсиль, Верховному маршалу Дивизио Имморалис, была уготована судьба находиться с другой стороны закона, ведь она родилась в династии ученых и адептов, и пошла в обучение к двоюродной бабушке в Университариате на пограничье сектора Скарус. У семьи была яркая история тесной связи с Адептус, она могла похвастать даже наличием искусных Адептов, и Кэ с юности твердили, что она должна заняться исследованиями в достойной и престижной области. Например, в богословии или, возможно, поэзии и литературе, лучше всего классической, традициях Сегментума или истории и происхождения знаменитых аристократических семей сектора. Двенадцатилетняя Кэ прибыла в свой новый дом, думая только о том, чтобы сделать следующие десять лет максимально безболезненными, но вскоре был заключен неизбежный выгодный для семьи брачный союз, и ей снова пришлось переезжать. Спустя несколько дней после своего пятнадцатого дня рождения Кэ работала над выступлением: декламацией по памяти имен первых шестисот судей, назначенных на службу в Сегментуме Обскурус и перечислением их наиболее выдающихся деяний. Она заперлась в изолированной камере в глубине Университариата, первоначально предназначенной для отшельников, чтобы иметь возможность говорить в полный голос и замечать мельчайшие ошибки. Ее неуверенность в собственном ораторском искусстве спасла ей жизнь — камера оказалась достаточной защитой против ручейковой бомбы, которая убила ее двоюродную бабушку и всю ее благородную семью.
Ручейковые черви - мощное биологическое оружие, используемое самыми дорогостоящими убийцами для самых престижных контрактов. Когда капсула открывается, из нее с пугающей скоростью начинают разрастаться сотканные из генетического материала нити грибницы толщиной с проволоку. Они выискивают человеческие феромоны, на которые настроена их стимулирующая матрица, и когда они оказываются достаточно близко, чтобы ощутить тепло человеческого тела, они выпрыскивают в воздух микроскопические нейротоксичные споры. Это мерзкая, уродливая смерть.
Кэ Друсиль помнит силовиков Университариата с их сюртуками, серебряными посохами и сплетенными из проволоки капюшонами, и помнит смутные очертания пришедших им на смену арбитров в черной броне.

Она помнит судью с зеленым аугметическим глазом и мягкий голос, говорящий ей, что это преступление было частью чего-то большего, чего она по молодости пока не понимает, чего-то, подвергшего опасности Адептус и осуществление Лекс Империалис. Кэ смутно помнит, как ее допрашивали. Часы, которые она провела перед лицом судьи и его помощников, вспоминая каждую деталь ее семейных дел. Она помнит, как взывала к правосудию Бога-Императора, не ради своей семьи, а ради Империума, потому что без усилий ее семьи пострадала бы десятина.
Судья, чьего имени она никогда не узнала (и чьего лица никогда не видела), заметил веру Кэ в закон и ее гнев. Он верил, что сочетание двух этих черт сделает ее прекрасным рекрутом, и не ошибся. Насколько поняла Кэ Друсиль, это событие стало ее вступительным экзаменом.
Начальную подготовку Кэ Друсиль проходила на полдюжине неприметных застав вокруг Трациана Примарис, а затем отправилась на юридическое обучение. Она была сообразительна, начитана и верна, что позволило ей получить ряд наград. Это закончилось, когда ей поручили осуществить карантин на флоте беженцев, прибывших из систем, смежных с Оком Ужаса, и рассказывающих жуткие истории о пожирающих планеты варп-штормах и кошмарных знамениях. Но карантинная флотилия сама была разорвана этими штормами. Когда ее корабль воссоединился с оставшимися судами флотилии, выяснилось, что они провели в варпе восемьдесят лет, которые показались им всего лишь шестью неделями полета через шторм. Единственный корабль, который сумел добраться до цели вовремя, был поглощен безумием анклава беженцев, которое должен был сдерживать. Беженцы поддались порче и стали шайкой корсаров, чей путь из сектора Скарус в Каликсиду отмечала серия пугающих и случайных на вид злодеяний. Командующий Арбитрес, которого послали, чтобы контролировать карантин, пришел в отчаяние, увидев резню, которой подверглись верные Арбитрес и устоявшие перед порчей беженцы. От него осталось лишь несколько сильно поврежденных пикт-записей тех событий. Он никогда не оставлял надежды, что прибудет подкрепление, и вел партизанскую деятельность, чтобы задержать корсаров до его прихода.
Для команд других кораблей это был мрачный момент. Непосредственный начальник Друсиль принял командование остатками флотилии и начал преследование шайки. Все осознали мрачную истину, что платой за некомпетентность и неудачу в уничтожении угрозы станут их жизни. По мере того, как преследование истощало людские ресурсы команды и становилось все труднее связаться с линейным флотом Скаруса и Инквизицией, методы флотилии становились все более безжалостными и неортодоксальными. Друсиль обнаружила, что ее новая роль старшего судьи флотилии требовала мало цитирования, интерпретирования и формулирования претворяемых арбитрами в жизнь законов. Она скорее заключалась в нахождении способов поиска, подбора, и искажения смысла Имперских Эдиктов таким образом, преследование могло идти своим чередом и искоренять порчу из каждой системы, через которую прошел пиратский флот.. Со временем она возглавила не только делегации судей, которые спускались на планеты и принуждали к сотрудничеству планетарные участки или выбивали помощь у местного губернатора и Адептус, но и команды, которые окружали, осуждали, и массово казнили группы местных жителей, среди которых могли скрываться члены шайки или те, на кого они, возможно, оказали влияние. Хотя она формально никогда не обучалась искусству обнаружения, она приняла командование следователями; к тому времени, когда последнее судно Погони пересекло границу сетора Каликсида, ее называли детективом-капитаном, а не претором, хотя именно таким было ее тогдашнее звание.
Она была выжжена дотла и сыта всем этим по горло. Ее преданность чистоте Закона была запятнана до неузнаваемости осознанием того, что именно она была вынуждена делать, чтобы поддерживать над погоней изодранный покров законности. Ее вера в

неподкупность Арбитрес и неизбежность наступления власти совершенного закона была безвозвратно уничтожена действиями, которые она была вынуждена сделать «именем закона» во время преследования шайки. Когда преследование закончилось битвой у Кирус Вульпа, и завершился судебно-следовательский процесс длиной в год, она попросила разрешения остаться в Каликсиде. Испытывая опустошение и горечь, она ждала следующего назначения в садах Соломона. Однако дождалась она визита арбитра Лютира Горемана

С того самого момента, как погоня вошла в Калисиду, Гореман пристально наблюдал за ней и за ее методами. В отличие от Друсиль, его не шокировали юридические интерпретации дисциплины и методов. Гореман сталкивался с еретиками, чья зараза угрожала планетам, и как он сам, так и его участок были обязаны сделать все возможное для защиты закона. Поговорив с Друсиль о пережитых ею событиях, он начал думать, что нашел человека, которого можно назначить командующим Дивизио Имморалис, его нового эксперимента в сфере поддержания правопорядка. Друсиль была слишком опустошена, чтобы отказываться.

Сейчас Кэ Друсиль говорит себе, что ее прежний сверкающий идеализм был самообманом. Порча живет во всем; вместо того, чтобы предоставлять против нее доказательства, закон может ее просто захватить, чтобы не дать ей поглотить Империум. Теперь она верит, что лучшее, на что могут расчитывать Дивизио и Адептус в целом – это сокрушить худшие проявления беззакония и надеяться, что те, кого они защищают, будут достаточно сильны, чтобы самостоятельно сделать всю остальную работу.

Кэ Друсиль - коренастая женщина с украшенным массивной челюстью угрюмым лицом под шапкой гладко зачесанных назад седых волос. Ее кожа имеет бронзовый цвет, а сонные глаза потрясают своей яркой синевой. Ее движения скупы, а разговаривает она обычно бормоча и вздыхая, но при желании может говорить голосом сильного, выдающегося оратора. Каликсидские судьи испытывают к Друсиль неприязнь. Она продолжает носить униформу претора, украшенную красным воротником и единственной медалью, которую она позволяет себе носить, той, которую она получила после окончания погони.

Детектив-капитан Джааньи

Детективу-капитану Джааньи "Зверюге" Дойенко, Мастеру над Шпионами Великого округа, не нравится его прозвище. Ему не приходится слышать его очень часто, поскольку лишь лорд-маршал Гореман называет его так в лицо (обычно когда хочет немного поддразнить), но одной мысли о том, что за глаза его так называют все, достаточно, чтобы его изъеденное химикатами лицо приобрело угрюмый вид. Конечно, он понимает, почему у него именно такое прозвище. Любой, кто заглянет в тихие помещения палат детективов, увидит, что Джааньи Дойенко выделяется из общей массы как танк из вереницы паланкинов знати.

Он был старшим сыном адепта Администратума с Фенксворлда и вырос на борту гигантской колонны поездов, которая курсировала между Нова Кастилис и адской бездной Волга, перевозя необходимые товары, инструмент и клетки с осужденными на изгнание людьми. Джааньи рос сильным, мускулистым, и гордым. Его мать была Имперским Адептом, и он требовал от служителей конвоя уважения, которого, по его мнению, заслуживала его семья, подкрепляя свои слова кулаками и латунным кастетом. Когда Джааньи было пятнадцать, его семья была убита в набеге бандитов, а сам он выскользнул из этой резни и скрылся в адских трущобах Волга. Там он провел пять лет, выживая за счет своего ума и своих мускул. За это время он выследил и убил всех бандитов, принимавших участие в убийстве его семьи, которых смог найти. Наконец, его разыскали охотники за головами, выполняющие странный контракт: файлы Адептус выявили, что после смерти Шима Дойенко остался сын, чья судьба была неизвестна, и следующим шагом было его принятие в Схола Прогениум.

Одним из самых трудных решений, которые когда-либо принимал Джааньи, было сбежать из Волга, оставив месть неоконченной, но в его неповоротливом теле жил острый ум. Он сказал себе, что есть шанс унести имя семьи с планеты к звездам вместо того, чтобы отдать в итоге победу отбросам, выкашливая внутренности от химического отравления или пыли в темных закоулках этой выгребной ямы Фенксворлда. Последнее, что он сделал прежде, чем взойти на борт песчаного краулера, это повернулся и плюнул вниз с лестницы, по которой он поднялся из Волга. После этого он навсегда покинул это место. Для Схолы Дойенко был довольно странной личностью. Он был на несколько лет старше, чем самые взрослые из его одноклассников, и имел большой опыт гравм и жестокости. Преподаватели поговаривали о том, чтобы быстро направить его в военные круги, заставив его проверенную склонность к насилию помогать ему в работе стажера-Комиссара или штурмовика; некоторые даже интересовались, подходит ли он по возрасту вербовщикам из Официо Ассасинорум. Однако, сам Дойенко знал, куда хочет пойти, и уже наладил собственные связи. Когда Схола получила объединенное ходатайство о досрочном выпуске от Дойенко и вербовщиков Арбитрес, его отпустили, и вскоре Дойенко уже проходил обучение на борту транспортного судна Арбитрес, направляющемся через варп на Сцинтиллу. Он быстро и в полной мере прошел начальную подготовку, и скоро находился в пути на Малфи, где должен был занять место карателя. Это назначение раскрыло реальные и неожиданные грани дара Дойенко. Работа Карателя, в ходе которой он охотился на подозреваемых, пробудила дремлющие до того момента грани его интеллекта, чтобы он мог анализировать побуждения людей, их взаимоотношения и действия. После нескольких быстрых повышений по карьерной лестнице карателя он перешел в разряд детективов и впервые с того момента, как закончилась его юность на борту поезда, он почувствовал себя на своем месте. Это была работа, которой он мог действительно посвятить себя полностью, распутывая причудливую культуру Малфийских интриг и изучая ее нити и тени в поисках угроз и оскорбления законов Бога-Императора. Неоценимой оказалась работа Дойенко по своевременному предотвращению Бракерадского Переворота, и как представитель Главного детектива-разведчика использовал свои старые навыки, чтобы притвориться бандитом из улья и проникнуть в нижние слои Четвертого Возрождения Пепельников, и с помощью многоуровневых манипуляций добраться до его скрытных лидеров. После покушения на убийство предыдущего детектива-капитана лорда Горемана Дойенко был вызван на Сцинтиллу чтобы проследить путь убийцы с самого начала и заменить детектива-капитана Илкрам, пока она выздоравливает. Когда стало ясно, что раны Илкрам никогда не позволят ей вернуться к прежней работе, Гореман назначил Дойенко на ее должность, и он множество раз подтвердил правильность решения лорда-маршала. Джааньи Дойенко - большая глыба покрытой шрамами плоти, упакованной в стандартную униформу большого размера. Его лицо с тяжелыми костями обезображено давними кислотными ожогами. Чаще всего он небрит. Его глубоко сидящие глаза темны и недружелюбны. Его левое плечо снабжено аугметикой, и он часто волнуется за него, иногда даже снимая тунику, чтобы обработать это переплетение плоти и металла. Он носит коричневый пояс карателя и красный воротник детектива. В набедренной кобуре он носит пулевой пистолет. Джааньи владеет им мастерски, и часто его можно видеть на стрелковом рубеже Крепости, где он пугает коллег своими размерами, злобным видом, скоростью и точностью стрельбы.

Старший арбитр Лейкала Мал

Старший арбитр Лейкала Мал, маршал-коммодор окружного флота Каликсия Кастилис, является командующим флота Каликсиды, его номинальным главой и его талисманом. Она и четыре ее сестры родились в космосе, на борту вооруженного торгового судна, реквизированного вооруженными силами во время напряженной и кровавой Второй

Блокады Сефериса. Когда из-за ошибки в расчете курса корабль опоздал на блокаду Арбитрес на десять дней, хозяина корабля лишили не только части оплаты, но и части груза, корабельных запасов и команды. Хотя Лейкала и была младшей из пяти сестер, она вызвалась добровольцем , чтобы разделить их боль, и присоединилась к напуганной суетливой толпе, через шлюзы покидающей корабль, который в течение тринадцати лет был для нее целым миром. Большинство «изъятых» людей направили прямиком на черные работы, но всех, кто был достаточно молод, чтобы потенциально стать рекрутом, протестировали на наличие способностей. Лейкала, которой отчаяние придало сил, с честью выдержала все испытания, и когда Блокада закончилась и подразделение Арбитрес отправилось дальше, она находилась на казарменной палубе и была одета в униформу стажера.
С этого времени в записях мало что есть об арбитре Мал, кроме ее присутствия на нескольки кораблях округа. Но вскоре в Друзовой Марке началась кровавая партизанская война с рейдерами-ксенофилами. Странное оружие предателей и ужасные абордажи вызвали большие потери в экипажах судов Арбитрес, и многие молодые арбитры поднялись по карьерной лестнице.

Мал приняла брошенный ей вызов и справилась. Она командовала корабельными войсками и членами экипажа, проявляя в равной мере изобретательность и обаяние, и демонстрируя интуитивное понимание корабельного боя. Арбитрес и Флоту потребовалось три года на то, чтобы переломить ход войны, найти и истребить налетчиков. Во время заключительной триумфальной церемонии на борту флагмана Арбитрес «Блистательный Декрет» предводителя налетчиков провели закованным в цепи по всему кораблю и торжественно выпустили через воздушный шлюз с прибитыми к пояснице руками и выжженным на груди текстом смертного приговора. Мал находилась там в качестве провоста-капитана арбитров-боевиков Блистательного Декрета. Через пять лет она уже командовала собственным судном, через десять - эскадрой, и когда новоиспеченному лорду-маршалу Гореману понадобился командующий, которому он мог бы доверить эффективное управление своим немногочисленным флотом, он назвал всего одно имя.
Маршал-коммодор Мал никогда не теряла неослабевающей настойчивости, которая вела ее через вербовочные испытания. И она сама, и ее флот действуют спокойно и эффективно, но твердо. Она ненавидит бездеятельность, всегда с нетерпением ждет следующей миссии, следующей проблемы, следующей задачи — она даже ходит необычно наклонившись вперед, как будто отчаянно стараясь дойти до места назначения на несколько секунд раньше. Теперь Блистательный Декрет - ее флагман, но когда этот корабль встает в доки для длительного ремонта, она передает флагманство одному из оставшихся двух судов, чтобы вернуться к деятельности и продолжать осуществлять командование. Ее характер идеально соответствует характеру лорда-маршала, и отлично подходит для командования небольшим и загруженным работой флотом. Неустанная работа для нее скорее дар, нежели бремя, а ее невозмутимость и бесконечная энергия служат источником вдохновения команды. Ее личное обаяние и умелое руководство наизнанку вывернули обычные предубеждения против рожденных в пустоте, и "Леди" стала для своего флота чем-то вроде иконы. Ее портреты украшают многие залы и каюты, и флотский фольклор считает, что любое судно, на борту которого она находится, в любом случае одержит победу и благополучно вернется в доки. Она никогда в жизни не ступала на поверхность планеты и не планирует когда-либо ступить.
Лейкала Мал - поразительно высокая женщина худощавого телосложения, с отмеченная «фирменной» бледностью рожденных в пустоте. У нее вытянутые, надменные черты лица и серо-голубые глаза с ярко выраженным эпикантусом. Ее волосы всю жизнь были

блестящего стального цвета, но с возрастом поменяли цвет на светло-серый. Она заплетает их в косы, которые носит на плечах. Обычно Лейкала носит парадный плащ арбитра-генерала поверх аккуратного корабельного мундира. Плащ в нескольки местах крепится к мундиру, чтобы не вздыматься и не запутываться в условиях пониженной гравитации.

Оррик фон Дарн и Проекция Пакс Империалис

Почти тысячу лет назад Оррик фон Дарн, главный судья сектора Калисида, на закате своей карьеры занялся интеллектуальными изысканиями и посвятил почти сто лет исследованию и анализу Пакс Империалис и его осуществления в Каликсиде. Хотя он написал множество книг и трактатов, его важнейшим трудом стала Проекция Пакс Империалис. Это настолько объемный том, что для того, чтобы сдвинуть с места печатную копию, требуется два грузовых сервитора. Более поздние исследователи спорят, написал Фон Дарн Проекцию в попытке упростить применение Имперского Закона в секторе Каликсида, или же просто потому, что старик получал огромное удовольствие, копаясь в щекотливых вопросах юридического прецедента.
Основные свои аргументы фон Дарн приводил в пользу того, что внимание Каликсидских Арбитрес должно сосредоточиться на мятежах, изменах и подрывных действиях против Адептус Терра, а большинством «менших» преступлений должны заниматься местные планетарные силовики. Он заявил, что в секторе, настолько изолированном от остального Империума, такие преступления представляют самую большую угрозу Имперскому правлению и должны жестоко наказываться.
Наиболее распространенные в секторе Каликсида наказания основаны на "Проекции Пакс Империалис". Допросы и казни на месте не только предписываются, но и поощряются. Определение меры наказания за преступление ложится на каждого отдельного арбитра. Измена и мятеж – преступления, за которые полагается наиболее мучительное наказание, и за которые труд Оррика фон Дарна требует казнить чуть ли не всю семью преступника.
Как это ни странно, недавно начали появляться более поздние версии этого труда, указывающие на большое влияние Экклезиархии. Эти недавно обнаруженные работы утверждают, что приказы архикардинала стоят выше приказов Арбитрес, даже в вопросах, касающихся десятины. Это обосновывается тем, что духовное здоровье Империума - наиболее важный фактор в безопасности человечества. Большинство судей объявляет эти труды фальшивкой, но малочисленное и скрытное сообщество из духовенства пытается продвинуть эту версию "Проекции Пакс Империалис" в более широкое пользование.
Даже сейчас, тысячу лет спустя, многие старшие арбитры Каликсиды считают работы фон Дарна чем-то вроде высшей инстанции в деле осуществления Имперского закона. В настоящее время мнение лорда-маршала Горемана лишь укрепило то уважение, которым работы фон Дарна пользуются у многих Каликсидских арбитров. Лорд-маршал имеет привычку цитировать Проекцию Пакс Империалис, объявляя приказы, и говорят, что в его кабинете хранится почти полная коллекция книг фон Дарна. Некоторые судьи сектора Каликсида ошибочно объясняют такую привязанность Горемана к фон Дарну тем, что Гореману легче ссылаться на единственное собрание книг, чем неделями штудировать те тома, на которых эти книги основаны. Это, конечно, правда, что лорд-маршал предпочел бы решительно разбираться с недовольными, чем проводить исследования в либрариуме. Но при этом те же самые судьи не считают необходимым высказать это ему в лицо.

Сцинтилла

"Я много где побывал, парень. Я дрался с силовиками на большем количестве миров, чем у тебя волос на голове. Если ты собираешься заниматься здесь холодной торговлей... что ж... тебе придется научиться доставать свое оружие немного побыстрее"
—Ги, аколит Инквизиции

На Сцинтилле расположены резиденция лорда сектора и командование округами, поэтому, само собой, на ней размещен самый многочисленный контингент Арбитрес во всем секторе Каликсида. Именно на Сцинтиллу отправляются новые Арбитрес после прохождения обучения. Там они приносят последнюю клятву Императору, впервые надевают сво значок и отправляются на свои первые места службы. Именно там арбитры получают самые ценные награды и повышения до самых высоких рангов. Именно там хочет служить каждый честолюбивый арбитр, чтобы получить шанс сделать карьеру под взором самого лорда Горемана
О самом культовом символе неприступного Имперского закона знает весь сектор, хотя немного гражданских лиц когда-либо обращали на него внимание: Крепость Праведных, гигантский черный обелиск с вертикальными стенами, возвышающийся над пустынным плато неподалеку от улья Тарсус. На постройку Крепости ушли десятилетия, в ее стенах уместился целый небольшой город. На верхнем уровне, под широкой полосой посадочных площадок, ауспексов и башен спутниковой связи, располагается командный центр лорда-маршала Горемана. Ему лучше всего думается при ходьбе, поэтому он весь день бродит вдоль череды кабинетов, где тысячи его сотрудников анализируют данные и формируют сводки из бесконечного потока докладов и сигналов тревоги со всех концов сектора. На одном из концов этого командного пункта расположено крошечное "орлиное гнездо" для астропатов, о назначении которого ходят бесконечные слухи. Кое-кто утверждает, что Гореман поднес к лицу астропата Сяо силовую булаву и, угрожая ею, потребовал услуг провидца, кто-то - что в башне астропаты несут наказание за преступление против собственной ветви Адептус, а некоторые полагают, что "гнездо" пустует уже течение многих лет, что невозможно найти астропата, чей разум сможет выдержать непрерывно поступающие в него объемы данных.
Чуть ниже расположены тщательно охраняемые кабинеты штаба детективов и большие библиотеки, где хранятся привезенные с Терры правовые документы, включая герметично запечатанные, покрытые пылью помещения, где под надзором орды сервиторов и серво-скрубберов хранятся самые драгоценные тома. Еще ниже - просторные сводчатые палаты, первоначально созданные для того, чтобы судьи проводили там юридические церемонии и самые важные процессы, но в настоящее время там обычно темно, тихо и пахнет затхлостью. Судебная когорта Крепости чаще всего находится на задании, и большинство судей предпочитает разбираться с преступниками прямо на месте, а не тащить их в Крепость для тщательного детального судебного процесса. Эти помещения чаще всего используются для политически неоднозначных случаев или процессов, которые могут создать прецедент в масштабах сектора.
Под ними находятся шумные заполненные людьми казарменные уровни. Крепость строилась не только в качестве независимой твердыни, но и как центр для всех операций Арбитрес, осуществляемых в радиусе несколько световых лет. В ней расквартировано достаточно сил Арбитрес, , чтобы переломить ход восстания или самостоятельно противостоять значительному вторжению. Также на этих уровнях располагаются склады оружия, часовни, хранилища доказательств и лазареты, достаточно вместительные, чтобы удовлетворять нуждам личного состава всей Крепости. В крепости при необходимости можно легко разместить в полтора раза больше людей, чем там находится сейчас. Нижние уровни - технические этажи, кузницы, машинные алтари и ангары для автотранспорта и лаборатории вериспекс, от сложности и специализированности которых просто

захватывает дух. На самых низких уровнях, расположенных под поверхностью земли, находятся гигантские генераторные помещения и системы жизнеобеспечения, поддерживающие работоспособность Крепости. На памяти живущих ныне людей генераторы пустотных щитов Крепости никогда не включались, но их поддерживает в идеальном порядке кабал магосов-потокомехаников, прибывших со Станков.
Второй центр операций на Сцинтилле – Пан-Юдициум в улье Сибеллус. В то время как Крепость Праведных ставит на первое место изоляцию и мощную защиту, Пан-Юдициум - здание, гарантирующее, что об Арбитрес всегда будут помнить правители Каликсиды. Оно стоит на виду у всех, на площади улья-столицы. Оно выделяется из строений Сибеллуса большим грязно-белым овалом, который хорошо виден из Светлого Дворца (и из болшинства других мест в этом райное улья, потому что Арбитрес специально запрещают строить поблизости здания, которые могли бы его заслонить). В Пан-Юдициуме расквартирован небольшой контингент арбитров-боевиков и существенное число детективов, сообщающих лорду-маршалу о том, что происходит в губернаторском дворце. Также там проживает небольшое число судей, библиотекарей и ученых-законников. Граждане могут подавать в Пан-Юдициум ходатайства, которые будут обязательно услышаны служителями закона.
Постоянная очередь просителей, сжимающих в руках свитки и письма, которые они надеются вручить судье, потоком движется из арки дверного проема здания. Большинство из них приходит в уныние и уходит всего лишь после нескольки недель ожидания; некоторые, особенно эмиссары семей, достаточно влиятельных, чтобы позволить себе такое, состоят в группе сменяющих друг друга людей, которые держат место в очереди по мере того, как она продвигается вперед. Самые удачливые и настойчивые пробиваются в зал и поднимаются по лестнице, чтобы столпиться под полукруглыми балконами и выкрикивть свои просьбы в сторону бесстрастных судей и размахивать свитками над головами. Большинство из них просто вышвырнут наружу из-за какой-то пустяковой ошибки в протоколе, о котором они даже не знали. Те, кому удается донести свои просьбы до арбитров, покидают здание с радостными улыбками, любезно позволяя стоящим в очереди коснуться их одежды в надежде перенять удачу. Они знают, что их просьба находится в надежных руках, и что в один далекий яркий день их потомки услышат вынесенный вердикт.
Бесконечная очередь породила оживленную поддерживающую индустрию — продавцы еды, матрацев или томов священного писания, или те, кто предлагает услуги писцов или адвокатов. Некоторые жулики продают абсолютно лживые советы о том, как побыстрее продвинуться в очереди, или подсказки о том, как оформить ходатайство в суд. Некоторые головорезы даже нанимаются, чтобы помочь отчаявшемуся просителю силой пробиться вперед. В ближайших ко входу залах Пан-Юдициума рядами стоят строгие серые изваяния давно усопших арбитров древности, и даже возникло суеверие, что если изложить свою просьбу этим статуям, эффект будет тот же, как если изложить ее настоящему арбитру. Довольно часто можно увидеть, как граждане слезно молят о чем-то или яростно обсуждают свои дела, ходя взад-вперед под равнодушным каменным взглядом мертвого уже тысячу лет арбитра. И, само собой, в очереди есть множество самопровозглашенных гидов, которые за скромную плату укажут просителю на статую, которая сочувствует его делу.

Третий центр активности на Сцинтилле находится в орбитальных доках высоко над ульем Тарсус. Патрулирующие доки команды арбитров гарантируют, что там не вспыхнет бунт, способный подвергнуть опасности деятельность по отправке десятины и приему товаров. Операторы кибер-мастифов и адепты-вериспекс совершают инспекционные рейды с целью поимки капитанов, нарушающих правила карантина. За последние десять лет два корабля были вытолкнуты из доков и высокой ценой зачищены силами Арбитрес и Протектората после того, как на борту было обнаружено вторжение ксеносов; в ходящих по докам мрачных слухах говорится о четырехруких животных, живущих вместе с

зараженной командой. Позднее Старший вериспекс Мортифф пережил два покушения на убийство, выявляя вспышку Ганфианских «легочных тромбов» на борту Молитвы Крейка. По закодированному вокс-каналу он запросил уничтожение судна, находясь на его борту, как только понял, что сам стал носителем болезни
Как это принято, открытые действия арбитров поддерживаются тайными группами детективов. Доки Тарсуса – благоприятная почва для шпионской работы. С учетом того, что через них проходит почти весь транспортный поток Сцинтиллы, всегда ведется какая-то закулисная деятельность. Путешественники могут не быть тем, чем кажутся — простой паломник или торговый агент могут быть беглым преступником, бродячим диссидентом, или даже псайкером. Организованные преступные группы крадут и вымогают деньги из бесконечного потока торговцев и торгуют ввезенной контрабандой или поддельными документами Адептус. Арбитрес уделяют мало внимания преступлениям, совершаемым с целю получения чистой прибыли. Но преступления, имеющие своей целью пошатнуть власть Адептус, подвергнуть опасности бесперебойную работу доков или подтолкнуть к действиям тайные преступные движения, привлекают весьма пристальное внимание. Доки часто используются в качестве учебного полигона для детективов, особенно Разведчиков и Персонаторов. Стажеры могут ознакомиться с большим разнообразием видов одежды, диалектов и обычаев Каликсиды, и увиденный ими поток путешественников со всего сектора поможет им распознать собственные ошибки в создании ложных личностей
Половина окружного флота Каликсия Кастилис базируется на Сцинтилле, и хотя его корабли проводят большую часть своего времени в патруле, часто один или два корабля находится в доках на ремонте или на специальном задании от лорда-маршала. Портовое детективное бюро обнаружило, что стоит обращать внимание на тех, чье поведение явно изменяется при виде корабля арбитрес, идущего на стыковку — виноватая совесть найдет способ себя проявить.

Латунный город

Тесные районы плавилен Латунного города имеют дурную славу из-за творящихся там насилия и беззакония, и по всей Сцинтилле ходит поговорка, что жители Латунного города даже не знают, на что похожа униформа Магистратума. И даже если это справедливо относительно Сцинтилльских силовиков, Латунный Город слишком хорошо знает мрачный вид арбитров, и сами Арбитрес считают необходимым сохранять существующий порядок дел.
Присутствие Имперских Адептус в Латунном городе вращается вокруг промышленного производства города, бесконечного потока оружия и боеприпасов, которые жизненно важны для Имперской десятины Сцинтиллы и для вечно голодной военной машины Императора. Адепты Администратума стремятся удостовериться, что литейные заводы работают без перебоев и объемы Имперских сборов не снижаются, а Адептус Механикус наблюдают за качеством и чистотой самих производственных процессов и охраняют священное знание, лежащее в их основе. Размещенный там гарнизон Арбитрес создает гарантию того, что эти Адепта выполняют свои функции в соответствии со своим долгом, не подвергаясь коррупции дикому беззаконию остальной части города.

Благородные семьи Латунного города постоянно соревнуются за самые денежные торговые сделки и обычно подписывают прибыльные контракты с частными фирмами — среди самых известных покупателей оружейники дворцовой стражи лорда губернатора и семейное ополчение Вольного Торговца Асписа Чорда. На многих мирах благородному дому было бы достаточно заключить один такой контракт, но в Латунном городе они считаются лишь уходом в сторону от настоящей цели: заказа от Адептус Терра.

Некоторые из таких заказов подобны коммерческим контрактам, поскольку Адептус делает прямую закупку оружия для своих членов. Линейный флот Каликсиды и Департаменто Мунитorум заказывают поставки оружия для формирования новых подразделений или снабжения каких-нибудь зон боевых действий. Однако, крупнейшие поставки отправляются в Администратум в качестве части планетарной десятины Сцинтиллы.

Семьи, берущие эти заказы, день и ночь работают на своих заводах под бдительным взглядом членов счетной комиссии Адептус, чтобы сполна выплачивать десятину. Как только достигается необходимый объем, дом вручает его непосредственно Адептус от имени лорда-губернатора, а его стоимост ьвыплачивается из губернаторской казны. По мере приближения окончания цикла десятины интриги среди знати достигают белого каления, поскольку все ожидают прибытия взыскателей (как их насмешливо называют за подозрительную точность называемых ими чисел), которые огласят объемы следующих сборов и объявят борьбу за заказы.

Преступления являются естественным побочным продуктом богатства и власти, связанных с этими заказами, и служат тонкой гранью успеха и выживания. Коррумпированные взыскатели искажают данные по предложенным им ценам в свою пользу или берут взятки деньгами и услугами, закрывая глаза на нарушения процедуры и поддельную документацию. Благородные дома делают незаконные предложения или прибегают к обычным угрозам, чтобы упрочить свои позиции или скрыть производственные неудачи. Дворяне теряют контроль над собой от полупиратской культуры Латунного Города и из-за собственного высокомерия или отчаяния подвергают опасности саботажа производство десятины или опасности убийства - контролирующего ее чиновника Адептус. Хотя Арбитрес безразличны к обыденным преступлениям семей друг против друга, действия, представляющие угрозу десятине являются серьезным преступлением против Империума. Такие действия вызовут полномасштабную и безжалостную реакцию сил поддержания правопорядка.

Недавнее начало нового цикла сбора десятины было особенно напряженным. Столкновения семей Фохтмонт и Лемпеда почти привели к открытой войне. В череде весьма странных перестрелок были убиты люди семьи Фохтмонт, которых посылали к взыскателям, чтобы предложить свою цену. Семье пришлось подавлять жестокие волнения среди своих рабочих. Когда наружу просочились новости о смертях, при насильственном предотвращении предательства двух союзных семей было потрачено больше ресурсов, чем семья могла себе позволить. Лемпеда, в свою очередь, пытаются ограничить размер ущерба после того, как один из старейшин навлек на себя гнев Механикус, заявив, что семья должна получить постоянные права на чертежи мелта-оружия, которые им предоставили в прошлом цикле. Каждая семья увидела в слабости противника шанс сделать свой ход, увеличить свое состояние и упрочить позиции. На границе владений этих двух семей, вдоль длинной череды магмафрактальных башен, известной как Боковой Клапан, произошло несколько дуэлей, снайперских перестрелок и двух больших стычек, в которых участвовали тяжеловооруженные ополчения семей и банды, нанятые в Инфернисе. Арбитрес пристально наблюдали, не будет ли в результате столкновений нанесен урон производству одной из семей, не нарушат ли Фохтмонт закон, пытаясь попасть в выигрышное положение в отношениях с взыскателями, и будут ли Лемпеда и дальше отрицать власть Механикус над техническими знаниями.

Подразделения арбитров уже однажды применили свою смертельную силу, когда одно из сражений опасно приблизилось к жизненно важному скоплению орбитальных погрузочных платформ, и бронированные патрули вдоль Клапана получили инструкции в назидание остальным наказывать любых вооруженных бандитов, которые высунут нос из своих укрытий. Арбитрес также пристально следят за тем, какие действия против мелких стычек предпринимает Магистратум, чтобы в случае необходмости иметь повод для обвинения властей в некомпетентности.

Арбитрес Латунного Города даже не пытались остановить эти преступления осторожно или тайно. Согласно своему древнему обычаю они преследуют свои цели всеми силами и максимально открыто. Гарнизонный провост Толан Эресс с удовольствием продолжил эту практику. Как адептов-коррупционеров, так и сверхчестолюбивых дворян арестовывают и уводят прямо на глазах у всех; в поисках доказательств перекапывют целые уровни, и иногда даже шпили целиком. Казни показательны, и осуществляются церемониально, со всем великолепием. В качестве способа запугать городское население и немного сбить спесь с преступников эти методы не очень эффективны, но Эресс хочет хотя бы регулярно напоминать Латунному Городу, что кое-кто стоит выше и наблюдает за ними пристальнее, чем ничтожный Магистратум.
Эресс даже настаивал на том, чтобы зачистить банды Инферниса в старом стиле подулья, но на текущий момент в планетарном командовании преобладают более холодные головы. Выгода от такой зачистки кажется слишком незначительной, чтобы оправдать опасность такой операции; как опасности для сил Арбитрес, осуществляющих операцию, как и опасности того, что насилие распространится достаточно далеко, чтобы повредить рабочей силе выше в городе.
Латунный Город – кровавое место, даже по меркам Арбитрес. В Латунном Городе ссора становится перестрелкой, бунт становится генеральным сражением, а простое подавление, которое другой гарнизон мог бы осуществить шоковыми дубинками и слезоточивым газом, становится военной операцией. Эресс безжалостно заставляет свой гарнизон тренироваться в меткой стрельбе и тактике боя в условиях города. Он настаивает на том, чтобы даже второстепенные вериспекс и детективы поддерживали навыки стрельбы на должном уровне. Арбитры, переведенные из Латунного Города на другое место службы, часто получают повышение и становятся инструкторами по стрельбе или бойцами команд огневой поддержки — конечно, если не проходят через тренировки, восстанавливающие их заржавевшие от бездействия навыки ближнего боя.
Участок Латунного Города также выполняет более трудную задачу по охране Адептус Механикус. Технопровидцы следят за машинами в каждом заводе Латунного Города, и часть драгоценной десятины тратится на то, чтобы поддерживать в порядке священные чертежи и проводить обряды производства. Техножрецы строго контролируют то, как это делается, любая попытка украсть или неправильно использовать такое знание является преступлением против Адептус. Дело еще более осложняется непостижимым и часто причудливым поведением самих Механикус, которые вмешиваются в производственные процессы Латунного города так беспечно, будто не знают законов. На текущий момент участковые команды вериспекс убеждены, что в одном из разбросанных по городу техносвятилищ Механикус спрятан сильно измененный и зверски эффективный техноассасин, используемый для того, чтобы вопреки законам Адептус терроризировать владеющие заводами семьи. Однако, у Механикус достаточно привилегий и независимости в своих тайных делах, чтобы избегать любых расследований, поэтому вериспекс и детективы продолжают охотиться за подсказками к разгадке истинной сущности (и мотивации) этого убийцы.

Иокантос

На истерзанном войной мире Иокантос всего один участок , который располагается в небольшом оплоте Адептус – Порт-Страдании. Этот участок - один из самых маленьких в секторе — всего дюжина арбитров должна поддерживать порядок на мире, население которого составляют кочевые армии численностью в миллионы или даже миллиарды людей. Это - грандиозная задача, которая может смутить даже самого стойкого арбитра. На Иокантосе столько работы, что быстро становится ясно, кто из новичков способен усердно работать и всю свою веру вкладывать в выполнение долга. Попытки поддержания правопорядка обычными способами были бы настолько смехотворны, что о них даже не идет речи. Таким образом, на Иокантосе сразу становится видно также арбитров,

способных приспособиться к роли, к которой их не готовили в академии
Будучи крупнейшим городом и единственной базой Адептус на планете, на бумаге Порт-Страдание выглядит отличным местом для службы. На самом же деле, Арбитрес из окрестных участков считают Иокантос "намертво заглохшей" станцией, что на сленге Адептус означает, что это одно из худших мест назначения. Сам Порт представляет собой однообразный, застойный небольшой город из типовых строений, а его гарнизон – всего лишь взвод арбитров, ведущих дела из «участка-крепости» размером чуть больше барака. Ходят слухи, что они не способны ни на что, кроме того, чтобы чистить свои ботинки от мелкой уличной пыли, и с нетерпением ждут любого развлечения, которое они могут извлечь из охраны прибывших для сбора урожая Призрачного Огня транспортников. Действительно, Порт-Страдание настолько угнетающее место, насколько говорится в докладах, и его гарнизон столь же крошечный: дюжина арбитров, единственный БТР «Носорог», и горстка подсобных рабочих, обслуживающих их. Скучное стандартное пятиэтажное здание суда сделано, как и все официальные Имперские здания, с той целью, чтобы вселять боязливое уважение в людей снаружи. Но в арбитров внутри оно вселяет прочную надежду на то, что им никогда не придется защищать это место даже от небольшой агрессии. Согласно документам, работа гарнизона заключается в наблюдении за счетной палатой Адептус и осуществлении контроля за погрузкой поставляемого Призрачного Огня, не более того. Но работа участка отнюдь не уныла.
Одна из обязанностей Арбитрес – контролировать планетарное правительство и следить за тем, чтобы Имперские губернаторы помнили о своих обязанностях. Так как должность губернатора Иокантоса зависит от того, кто из кочевых военачальников может поставить самое большое число Призрачного Огня, считается, что свойственное более традиционным планетам поддержание правопорядка там невозможно. Крошечный гарнизон не имеет возможности разделиться между Порт-Страданием и свитами кочевых военачальников. Даже когда это случалось (в истории участка несколько раз были такие попытки), арбитры оказывались либо отстраненными от суда и неспособными добраться до веоначальника (ну какой варварский генерал назначит судьей чужака, который может судить и карать, даже убивать, и при этом не обязан объяснять причину?), либо, что еще хуже, слишком сильно увязали во внутренних ингригах военной орды, фактически становясь придворными генерала и теряя способность действовать беспристрастно. Вместо этого арбитры взяли на себя более широкую и более тонкую роль, больше подходящую их коллегам-Разведчикам. Арбитры покидают Порт-Страдание на многие недели или даже месяцы, следя за армиями военачальников, приблизительно вычисляя объемы собираемого ими Призрачного Огня, наблюдая за их сражениями и записывая их. Каждый арбитр выбирает несколько маршрутов по всему континенту и следует ими, если не обнаружит что-то, что уведет его с пути. В своем путешествии он заглядывает в деревенские анклавы, встречается с отшельниками и патрулями военных банд, обменивается слухами и слушает рассказы о торговцах и попутчиках от членов свиты военачальников. Во время этих долгих путешествий его роль изменяется от роли обычного арбитра до комбинации следопыта, шпиона, рейнджера и миротворца.
Ни одно из таких действий они не делают тайно. Напротив, арбитры Иокантоса известны среди местных жителей как "Флаги" или "Маршалы Страдания". По маршруту они едут с ярким цветным знаменем на высоком флагштоке, который можно установить на землю, что облегчает их обнаружение. Маршалы Страдания способны выследить свою жертву в незнакомом поселении и быстро наладить связи, играя против местного преступного мира. В то время, как некоторые из них бродят по Иокантосу в поисках подозреваемых, другим приходится находиться в специально обустроенных местах, где люди могут легко найти их. Они внушают уважение тем, кого встретят на пути, иногда своим упорством и боевыми навыками, иногда готовностью передать в Порт-Страдание прошения и торговые предложения, а иногда растущей репутацией справедливых и беспристрастных судей. В частности, небольшие военные банды или нейтральные сообщества часто ищут проезжего

«Флага», который стал бы посредником в заключении перемирия или союза, или объявлении войны. Иногда на арбитров в их путешествиях нападают, иногда убивают, особенно когда они стремятся поймать и привести в исполнение приговор, вынесенный тому, кто представляет большую угрозу, например, беглому Имперскому преступнику, банде отступников или дикому псайкеру. Однако, их статус среди уроженцев планеты дает им некоторую безопасность, поскольку они, как известно, находятся под защитой Императора и любого, кто поднимет на них руку, ожидает изгнание из проводимой в Порт-Страдании торговли и щедрая награда в виде пресной воды и припасов, назначеная за его голову.
Обычно одновременно по маршрутам ходят три или четыре арбитра гарнизона. Они обладают большой свободой выбора своего маршрута и целей, которые они преследуют, хотя в итоге они несут ответственность за все до последней мелочи. Флаги очень хорошо снабжаются, в их распоряжении небольшой, но полностью укомплектованный арсенал Арбитрес, плюс они могут реквизировать любые ресурсы Порт-Страдания. Их походное снаряжение также обычно индивидуально и составлено из соображений личного предпочтения, предстоящего маршрута и предполагаемых действий.

Иногда можно видеть, как рейнджер в униформе арбитра возвращается из юго-западных бесплодных земель на грохочущем, снабженном восемью огромными колесами грузовике, чей кузов забит громыхающими при езде ящиками с припасами и товарами. На прицепе грузовика расположена бочка с водой, а кабина забита инфопланшетами, на которые записаны наблюдения связных об изменении урожая Призрачного огня по сравнению с прошлым сезоном, и какие военные банды знают об этих цветах. Тем временем другой Флаг выходит из ворот на противоположной стороне Порт-Страдания, направляясь в разоренную гористую местность Вины Баррельсхира. Он идет пешком, в одной руке он держит поводья двух огромных поджарых псов, которые идут сзади и несут его поклажу. На нем потрепанный пыльник, шлем арбитра замотан тканью, а дробовик висит на перевязи за спиной. Чуть позади идет прикрепленный к нему клерк, подобным же образом одетый и замаскированный, и ведет на поводке еще одного пса. На его плече висит на ремне стаб-винтовка, а на бедре инфопланшет, на который он будет записывать все разговоры рейнджера со связными.
Руководителем небольшого гарнизона Порт-Страдания (и таким образом, технически еще и Верховным Судьей системы, хотя он никогда не использует этот титул без иронии) является проктор-лауреат Лестано Дьетц. Дьетц был одним из самых многообещающих рекрутов из своего выпуска Схола Прогениум, и преуспел в обучении в Крепости Праведных, но на учебных назначениях остро заинтересовался исследованием Имперской юридической философии и традиций. Вскоре он столкнулся с кирпичной стеной предубеждения Каликсиды по таким вопросам, и вместо того, чтобы получить мягкое место в Палатах Преторов на Соломоне, был на неопределенное время сослан на Иокантос, чтобы возглавить команду сидящих без дела арбитров.
Хотя ему до сих пор неприятна политика, стоящая за его назначением сюда, Дьетц не позволяет этому замедлить себя. Он активно поощряет работу рейнджеров, выполняемую арбитрами, объявляя ее официальной частью оперативной доктрины гарнизона. Он также начал лоббировать официальную поддержку Флагов в командовании Великого Округа, включая обучение методикам детективов и направление в гарнизон действующих Разведчиков, способных углубить доступный арбитрам набор навыков. Он также просил, хотя и не надеясь особо на успех, чтобы в гарнизон направили мортиурга, потому что понимал: как бы ни были сильны Флаги, в случае открытого противостояния с мятежным военачальником гарнизон окажется в невыгодном положении. Команда Дьетца, которая сперва с негодованием отнеслась к ученому-белоручке, которого на их голову послало

командование, теперь относится к нему тепло, поскольку они увидели его веру в них и работу, которую он ведет на их благо. В настоящее время боевой дух Флагов Иокантоса весьма высок.
Как ни странно, учитывая репутацию участка среди остальных Арбитрес, снять ограничения с Иокантоса может быть столь же проблематично, как и установить их. Вольная и одиночная работа Флага требует многогранности, нестандартного мышления и изобретательности, поэтому те, кто в ней преуспели, испытывают раздражение от возврата к полностью регламентированной жизни арбитра в многочисленном гарнизоне. Многие бывшие рейнджеры Иокантоса в настоящее время работают детективами и мортиургами, некоторые из них даже попали в ряды Дивизио Имморалис.

Доктрина арбитров

"Мы определяем меру вины. Мы выносим решение о наказании"
—Надпись, выложенная черным камнем у входа в участок Иокантоса

Адептус Арбитрес имеют дело с наиболее значительными преступлениями — направленными на Империум в целом, на Адептус и поддерживаемый ими порядок, и на власть самого Императора. Некоторые из этих преступлений совершают сами Адептус, и любой член Адептус, не выполняющий предписанных ему законом обязанностей преднамеренно, из-за коррупции или некомпетентности, считается виновным в преступении. Большинство преступлений совершается Имперскими гражданами, нарушающими свои законные обязательства отдавать Империуму свое повиновение, свой труд, уважение и жизнь.
Не зависит от масштаба преступления, возьмутся ли за дело Арбитрес или некая приземленная система правосудия, которую счел необходимым создать местный правитель. Это зависит скорее от того, на кого или на что было направлено действие. Стычка между уличными бандами на верхних улицах улья не стоит внимания Арбитрес. К нескольки трупам в этой стычке отнеслись бы почти так же — возможно, эти деградировавшие люди вызвали бы лишь усмешку из-под шлема арбитра, но не более того. Но лишь только камень, брошенный кем-то в этой стычке, промахнется мимо цели и оставит синяк на щеке скромного функционера Администратума, который бредет мимо с ранцем, полным запасных наконечников для перьев, ворота здания суда со скрежетом откроются, и из них выйдут отряды одетых в броню арбитров. За участниками стычки начнут следить детективы и вериспекс, и помилуй Император того, кто бросил камень, когда каратели бросят его в камеру под зданием суда и начнут приводить наказание в исполнение. В Имперском законе жизнь человека ничего не стоит, превыше всего он ставит повиновение.
Империум – теократическое государство, и хотя Арбитрес представляют собой светскую власть и силы поддержания правопорядка, основу Имперского закона составляют религиозные понятия. Лекс Империалис считает, что Император по праву ожидает службы и повиновения от каждого человека в галактике, и что в пределах Империума это ожидание выражено в виде законов. Нарушить Лекс Империалис означает не только отказаться повиноваться закону правительства, а еще и нарушить безупречную мораль, на которой основан этот закон. Такое нарушение божественного порядка присутствует в каждом преступлении, которое расследуют Арбитрес, и как только это нарушение проявляется, становится ясной потребность в резких методаж и жестоких наказаниях. Среди тех преступлений, с которыми имеют дело Арбитрес, нет мелких.
Именно поэтому ересь Абстракционизма, которая, как всем известно, встречается в Каликсидских участках, столь оскорбляет благонамеренных Арбитрес. Она ставит низменные и высокомерные прихоти человека выше чистых, величественных структур законов Императора, выраженных через соответствующие писания Его слуг. Буква закона

безупречна. Утверждать о понимании духа закона означает утверждать равенство Императору, а подобное преступление и богохульство не должен одобрять ни один арбитр.

Глава II: В рамках закона

"Имперские граждане, вы более не считаетесь верными. Вам приказано сложить оружие и предстать перед судом."
—Силовик Васкез

Сектор Каликсида кишит ересью. В каждой тени можно обнаружить вцепившегося в саму ткань Имперского общества преступника. Биографии членов Адептус Арбитрес могут быть абсолютно любыми, как и биографии преступного отребья, которое они стремятся наказать. Тонкая граница между Империумом Человека и Хаосом охраняется не только военной машиной Имперской Гвардии и Имперского Флота, но еще и силовиками и арбитрами, которые прочесывают подулье в поисках преступников. Им угрожают не только силы ксеносов и хаоса, но еще и слабость людей, отвернувшихся от закона.

Готовые биографии

"Я такой один среди огромных толп. Я был невиновен и, похоже, это помогло"
- Малификсер Дюбуи

В данном разделе представлено множество дополнительных Готовых Биографий для персонажей Темной Ереси. Эти Биографии предлагают аколитам способы обрисовать детали своего прошлого и событий, случившихся до поступления на службу Инквизиции, придумать персонажам собственную историю, связать сюжет с личностями, верованиями и целями. Все приведенные здесь Готовые Биографии дают возможность по-новому взглянуть на жизнь персонажей с сильной связью с законом сектора Каликсида. В зависимости от карьеры персонажа Готовая Биография может содержать ужасные события, пережитые персонажем, или поступки, из-за которых персонаж был вынужден отстраниться от тех, кто был ему ранее близок. Каждая Биография описывает поворотный момент в прошлом персонажа, который привел его на службу.
Каждая Готовая Биография затрагивает Умения персонажа, его Таланты или Черты таким образом, чтобы отразить его уникальный жизненный путь. Не все эти эффекты выгодны; иногда прошлое персонажа вредит его здоровью, репутации или рассудку.

Использование Готовых Биографий

Готовые Биографии вносят некоторые изменения в Умения, Таланты, и, иногда, Черты персонажа. Изменения, внесенные с помощью Готовых Биографий, не считаются улучшениями с точки зрения повышения ранга, также увеличение или уменьшение не влияет на изменение Характеристик обычным способом.
Чтобы выбрать Готовую Биографию, игрок должен соответствовать всем требованиям, изложенным в описании Биографии. Некоторые Биографии недоступны для определенных Карьер, а некоторые в качестве требования могут включать определенный Родной Мир. Каждая Готовая Биография имеет свою стоимость Очков Опыта, которая выплачивается из стартового опыта персонажа во время его создания. Биография должна быть куплена в полном объеме: к примеру, игроки не могут купить только часть Биографии, используя половину Очков Опыта. Игроки могут обнаружить, что Готовые Биографии предоставляют Таланты и Умения, недоступные из-за ограничений персонажа. Персонаж не должен соответствовать требованиям каждого Таланта, предоставляемого

Биографией.
Игроки могут приобрести Готовую Биографию только в начале создания персонажа. Игрок не может вернуться к выбору Биографии позже, во время игрой персонажем: они предназначены, чтобы представить происхождение и прошлое персонажа, а не его настоящее или будущее! У игрока может только быть лишь одна Готовая Биография. Готовые Биографии полностью опциональны, и игрок должен всегда получить разрешение МИ прежде, чем выбрать Биографию для своего персонажа.

Пример
Джон создал Адепта, но хочет взять Готовую Биографию, чтобы лучше отразить свое видение персонажа, который делал записи совершения актов правосудия для силовиков на Сцинтилле. Он просматривает доступные ему Биографии и останавливается на Готовой Биографии "Силовик". Он получает разрешение МИ на использование этой Биографии и применяет эффекты к своему персонажу. Он записывает Умения и Таланты, перечисленные в "Эффектах" на свой лист Персонажа. Он также отнимает 300 Очков Опыта (стоимость набора) от своего стартового Опыта и продолжает тратить оставшуюся часть выданных МИ начальных Очков Опыта на Умения или Таланты, доступные Адепту.

Истории, которые содержатся в Готовых Биографиях, не являются обязательными; они предназначены, чтобы вдохновить и заинтриговать игроков. Все игроки вольны изменить детали истории, которая содержится в Биографии, чтобы отразить свои собственные взгляды и вкусы, но производимые эффекты и стоимость остаются неизменными.

Холодный торговец

Карьера: Адепт, Ассасин, Клирик, Негодяй, Техножрец
Стоимость: 200 Очков Опыта
Требования: Рожденный в Пустоте

Криминальные торговцы живут полной опасностей и угроз жизнью. Несмотря на то, сколько силовиков они подкупили, или на то, сколько головорезов их охраняет, Закон Императора никогда не спит. Работать в сфере холодной торговли намного хуже, обращение с ксеноартефактами может легко привлечь внимание членов каликсидского Ордо Ксенос. Это также требует обладания обширными знаниями из областей, запрещенных Империумом Человека. Торговец запрещенным оружием, скорее всего, должен знать лишь о принципах работы болтерных зарядов или систем охлаждения плазменного оружия. Холодный торговец, однако, имеет дело с оружием ксеносов и должен в подробностях знать о необычных ядах, причудливых боеприпасах, и даже о физиологии ксеносов. Некоторые продвинутые торговцы специализируются на создании собственных ксеноартефактов, поскольку есть очень немного тех, кто может заметить разницу.
Иногда люди становятся холодными торговцами по случайности. Часто неосознанно человек приобретает ксеноустройство, а когда подсчитывает огромную прибыль, полученную от сделки, решает искать такие устройства самостоятельно. На других торговцев оказывают давление влиятельные дворяне, под угрозой своего гнева требующие, чтобы им предоставили нечто подобное. Очень немногие имеют дело с такими опасными материалами для того, чтобы лучше распространить их по сектору, возможно, неосознанно выполняя указания давно сгинувшей расы ксеносов. Очень редко случается, чтобы контакт с такими изделиями, даже столь безобидными на вид, как лоскут

блестящей ткани или грубо слепленный идол, пошел человечеству на пользу. За каждым ксеноустройством стоит потенциальная угроза Империуму.
Стоит отметить, что инквизитор Артанян начал агрессивную зачистку кораблей холодных торговцев около Пространства Коронус. Объединив усилия с преданной истребительной командой и кораблем «Чистота Ярости», принадлежащим вольному торговцу, он задержал тысячи членов экипажей кораблей черных торговцев. Объем конфискованных и уничтоженных ксеноартефактов огромен, кажется, что агенты стриксис сконцентрировали все усилия на том, чтобы доставить в сектор Каликсида все разновидности ксенотехнологий. Инквизитор Артанян, который всегда был прагматичен, принял решение использовать некоторые наиболее "заслуживающие права на искупление" корабли и начал понемногу предоставлять их другим каликсидским инквизиторам, которые полагают, что их ячейки могут войти в контакт с технологическими извращениями ксеносов.

Эффекты

Примените к своему персонажу все следующие эффекты:
Умения: Персонаж считает Запретные знания (ксеносы) and Техно-пользование Базовыми Умениями.
Таланты: Персонаж получает что-то одно из нижеприведенного:
•Выучка с экзотическим оружием (игольная винтовка) и игольную винтовку с двумя дополнительными обоймами.
•Выучка с экзотическим оружием (сетевой пистолет) и сетевой пистолет с двумя дополнительными обоймами.
•Знание языка (один язык ксеносов на выбор) и комплект ячеистой брони.

Силовик

Карьера: Адепт, Арбитр, Ассасин, Негодяй
Стоимость: 300 Очков Опыта

На бесчисленных мирах Империума Человека столь же бесчисленное количество планетарных правительств. От свободных диктатур до представительских республик и феодалов, борющихся за скудные ресурсы, единственное, что имеет значение – чтобы эти правительства были способны обеспечить десятину для Бога-Императора. Насколько различны эти правительства, настолько же разнообразны и силовики. Каждому планетарному губернатору предоставляется самому выбирать способы поддержания порядка на своем мире.
Силовики часто находятся на линиях фронта борьбы с беззаконием, работая в тесном сотрудничестве с Адептус Арбитрес (если преступление достаточно серьезное), и помогая сохранять общественный порядок на множестве миров. В ульях Сцинтиллы они выполняют функцию полиции, расследуя преступления, которые не касаются Имперской десятины. Хотя такое правосудие часто склоняется на сторону более богатых людей, можно сказать, что пока знать хорошо обслуживается, отдельных силовиков не наказывают за то, что они расследуют проблемы низших граждан.
На Иокантосе силовики известны под многими названиями, их основная задача – доставлять обвиняемых до передвижных "Флагов" для осуществления суда. Они – чуть более чем простые головорезы, солдаты своего собственного вождя.
В улье Субрик, находящемся на военном положении, можно увидеть, что силовики работают на остатки планетарного правительства (ту его часть, которая не была ликвидирована Адептус Арбитрес). Они защищают стены верхнего улья, охраняя «верных» горожан улья от идущей на нижних ярусах войны. Организация такого

военизированного подразделения во многом похожа на организацию гарнизона Имперской Гвардии.

Эффекты
Примените к своему персонажу все нижеперечисленное:
Дарованная власть: Силовики привыкли к власти, и работа на Инквизицию часто для них удобна. Все Силовики могут повторно попытаться пройти один Тест Общительности за игровую сессию, взывая к власти, на которую работают.
Силовик на родном мире: Каждый силовик служил в течение некоторого времени на своем родном мире, и поскольку каждый мир отличается от остальных, получаемое преимущество зависит от типа мира. Каждый силовик получает Талант Талантливый (одно Умение на выбор). Этот Талант должен увеличивать Умение, предоставляемое Родным Миром персонажа в качестве Продвинутого, либо Умение, которое Родной Мир персонажа позволяет ему считать Базовым.

Член банды улья

Карьера: Ассасин, Гвардеец, Негодяй, Санкционированный псайкер
Стоимость: 200 Очков Опыта
Требования: Родной мир - улей

Темные, вызывающие клаустрофобию подулья таких мест, как Ганметал-сити и улей Сабрик, опасны и почти беззаконны. Там, куда редко рискуют сунуться силовики и арбитры, единственный закон представляют банды. Действуя многочисленными группами, бандиты защищают свою территорию и взимают с местного населения собственные налоги. Иногда это всеми уважаемые защитники, иногда - локальные тираны, правящие своими согражданами по улью.
Агенты Инквизиции часто призывают себе на помощь местных членов банды, и если подонки оказываются полезными, инквизитор делает их сотрудничество постоянным. Более возможный способ для бандита попасть на службу Инквизиции – быть призванным в какую-либо Имперскую организацию, поскольку они все-таки Имперские граждане. Будучи посланными в качестве рекрутов в Имперскую Гвардию, или даже взятыми на один из легендарных Черных Кораблей, бандиты вынуждены выживать в экстремальных условиях. Такая гибкость делает их прекрасными новыми сотрудниками Инквизиции, и некоторые из них с легкостью связывают свою судьбу со служением Святым Ордосам.

Эффекты

Примените к своему персонажу все нижеперечисленное:
Умения: Персонаж получает два из следующих Умений: Бдительность, Уклонение, Маскировка, Азартные игры, Оценка или Техно-пользование.
Таланты: Персонаж получает один из следующих Талантов: Выучка с ручным оружием (СБ), Выучка с тяжелым оружием (СБ), Выучка с пистолетом (СБ) или Выучка в рукопашной (примитивное).
Доход: Вне зависимости от карьеры Доход персонажа становится Доходом Негодяя (см. стр. 124 книги правил по Темной Ереси).

Самозванец

Карьера: любая

Стоимость: 400 Очков Опыта

Сектор Каликсида – огромный сложный механизм, в котором редко можно увидеть эффективное взаимодействие институтов власти или даже сотрудников одной организации. Всюду множество официальных документов, часто устаревших на десятилетия или просто неверных из-за бюрократических ошибок, например, ошибок расшифровки. К примеру, немногие знают, кто на самом деле работает в других отделах Администратума, кроме, возможно, имен или должностей. Имея соответствующие костюмы и принадлежности, человек может притвориться кем угодно, если сможет окружить себя аурой уверенности. Самозванец путешествует по сектору Каликсида, меняя фиктивные личности одну за другой и находясь на один шаг впереди очень многих организаций, которые хотят его убить или сделать с ним нечто еще более плохое.
Для того, чтобы стать самозванцем, существует столько же причин, сколько есть «ролей», которые можно сыграть. Некоторые стремятся освободиться от слишком косной природы Имперской жизни. Других влечет хаотичный образ жизни, вынуждающий их примеривать чужую личину для выживания во враждебном окружении или под угрожающим давлением интриг. Наконец, многие - обычные мошенники, использующие свой талант к перевоплощению, чтобы преступным путем добыть средства к существованию. Только самым лучшим удается прожить достаточно долго, поскольку немногие чиновники ценят такое искусство, и обычно шарлатана быстро казнят. Осторожный инквизитор может оценить полезность такого человека и предложить ему сохранить жизнь в обмен на службу, вводя самозванца (обычно против его воли) в штат своих аколитов. Некоторых самозванцев так и не удается раскрыть, и они процветают, а их знакомые и подчиненные до сих пор верят в их поддельную личность.

Эффекты

Примените к своему персонажу все нижеперечисленное:
Умения: Персонаж обучен Обману и Перевоплощению.
Таланты: Персонаж получает талант: Талантливый (Обман).

«Барон» Касбаллики

Карьера: Адепт или Негодяй
Стоимость: 300 Очков Опыта
Требования: Мир-улей или Имперский мир

У криминальных баронов Друзовой марки есть свои люди по всему сектору Каликсида и даже в Пространстве Коронус. Явная дерзость, с которой многие из этих беспринципных людей ведут дела, иногда помогает им получить довольно большую власть. Этих "Низших Герцогов" (как их насмешливо называют в Улье Тарсусом) часто считают не более чем мошенниками и проходимцами, чье влияние позволяет им находиться в обществе настоящей знати.
Если такое случается, верхушка Касбаллики часто пытается приструнить такого человека, поскольку его действия могут нанести вред бизнесу и привлечь нежелательное внимание. Касбаллика разрывает с ним все отношения, вынуждая его работать независимо. Иногда достаточно умный «барон» находит способы защитить себя, поддерживая свое положение и добиваясь власти самостоятельно. Но чаще всего его арестовывают по какому-либо обвинению, и только вмешательство судьи или инквизитора спасает его от пули в черепе. Такое сочетание здравого смысла, амбиций и способности иметь дело с другими

культурами без того, чтобы "становиться там своим" привлекло внимание некоторых инквизиторов Ордо Ксенос, в первую очередь инквизитора Вилейна. Его миссия в Иерихонском Проливе вынудила его вступить в контакт с Тау, и именно такая редкая смесь изобретательности и «заимствованного» авторитета делает его «баронов» Касбаллики настолько полезными.
Многие бывшие агенты Касбаллики, которые вынуждены служить Инквизиции в качестве наказания за преступления (чаще всего за те, которых они не совершали), не любят образ жизни аколита и упорно борются за повышение уровня комфорта на задании. Их "сомнительная" верность может привести к трениям внутри ячейки, но на текущий момент результаты того стоят.

Эффекты

Примените к своему персонажу все нижеперечисленное:
Умения: Персонаж получает Треп в качестве Продвинутого Умения.
Да ты знаешь, кто я такой?: «Барон» Касбаллики накладывает штраф -10 на все Тесты Запугивания, направленные на него.
Теневой доход: В дополнение к своему обычному Доходу, «Барон» Касбаллики каждый месяц получает дополнительный доход в соответствии со следующей таблицей (подобно Негодяю):

Доход «Барона» Касбаллики

К10 Результат Доход
1 мошенничество 1кl0 + 10
2-3 "честная" торговля 2кl0 + БО
4-5 казнокрадство 2кl0 х БИ
6-7 вымогательство 2кl0 х БС
8-9 Мелкая афера 2кl0 х БО
10 Крупная афера 4кl0 х БО

Оправданный

Карьера: любая
Стоимость: 100 Очков Опыта

"Невиновность ничего не доказывает" – общая для всех Святых Ордосов аксиома. Эту страшную фразу говорили бесчисленным еретикам, казня их вопреки всем заверениям в невиновности. У этого высказывания, возможно, столько же значений, сколько существует инквизиторов и аколитов. Некоторые из инквизиторов полагают, что смысл в том, что незнание последствий не освобождает от ответственности. Другие – что оправдания бесполезны, и неспособность быть вне подозрений сама по себе является преступлением.
Однако, в крайне редких случаях человеку удается доказать свою невиновность, и к его словам все же прислушиваются. Такое невероятно редкое стечение обстоятельств не означает, что обвиняемый выйдет на свободу. Скорее всего, он будет заключен в тюрьму на некоторое время, чтобы можно было проследить, не является ли он все же виновным. Еще реже кто-то из обвиняемых и заключенных в тюрьму необходим Инквизиции из-за своих умений либо известных ему тайн. Тогда его вводят в ячейку аколитов, чтобы он выполнял волю инквизитора. Такая служба – в первую очередь наказание за неспособность избежать обвинений в преступлениях.

Эффекты

Примените к своему персонажу все нижеперечисленное:
Вопреки судьбе: Персонаж теряет одно Очко Судьбы.
Особые обстоятельства: Аколит получает +3 ко всем Характеристикам и +1 Рану.
Приверженность: Аколит свято верит, что Святые Ордосы непогрешимы (в конце концов, он был невиновен, и его освобождение из тюрьмы это доказывает). Аколит иммунен к любому применению к нему Обаяния, Командования, Обмана или Запугивания, имеющих целью заставить его действовать против своего начальства из Инквизиции. Если он хочет действовать против собственной ячейки или Инквизиции, он должен пройти Очень Сложный (-30) Тест Силы Воли.

Расхититель из Сибеллуса

Карьера: Адепт, Арбитр, Гвардеец, Негодяй, Техножрец
Стоимость: 200 Очков Опыта
Требования: Мир-улей

Жизнь на мире-улье – часто проблема выживания в условиях ограниченности ресурсов. Если ты не принадлежишь к знати из шпилей, тебе придется выполнять любую грязную работу, которую сможешь найти, но кое-кто решает идти собственным путем. Всем, от жителей шпилей Сибеллуса, до населения подулья, всегда нужны еда, крыша над головой и боеприпасы.
Расхититель – это частично оппортунист, частично вор, который всегда находится в поисках следующего шанса раздобыть что-то, в чем он нуждается. Он действует по всему Сибеллусу, находя и подбирая то, что выбрасывают другие. Это может быть как достаточно легкой задачей, например, порыться в мусоре, так и весьма трудоемкой, например, переворошить гору промышленного шлака огромной палкой.
Иногда целые группы расхитителей предпринимают экспедиции в опасные глубины отстойников улья, бросая вызов полуразрушенным пещерам и ужасным мутантам в поисках потерянных баснословных сокровищ. Большинство поисков относительно менее опасны, например, если дать взятку обслуживающему персоналу низкого уровня для получения кратковременного доступа к компрессорам систем утилизации.
Чуть реже группа расхитителей может проскользнуть в шпили Сибеллуса и ограбить кого-нибудь богатого. По меркам жителей подулья даже самый невзрачный из слуг Империума безмерно богат. Для жилого комплекса Адептус Министорум не является из ряда вон выходящим событием подвергнуться ночному набегу, после которого пропадают незначительные мелочи. Чаще всего это неудобство несущественно, но если пропадает достаточно ценная вещь, за это часто возлагают ответственность на расхитителей, и местные силовики Сибеллуса насильно вербуют себе на службу небольшую группу, которая вынуждена искать пропажу.
Стоит отметить набег на Третий жилой комплекс писцов, в результате которого пропал сервочереп. Этот сервочереп был особым образом модифицирован, чтобы снабжать информацией агентов Ордо Еретикус. Утратив важную информацию, ячейка аколитов завербовала десятки расхитителей, чтобы определить местонахождение сервочерепа и вернуть его. Многих из этих расхитителей никогда больше не видели на нижних ярусах Сибеллуса, и ходят слухи, что они действовали столь успешно, что инквизитор либо принял их всех в ячейки своих аколитов, либо, из принципиальных соображений, казнил всех до единого.

Эффекты
Примените к своему персонажу все нижеперечисленное:
Умения: Персонаж обладает следующими умениями: Бартер, Оценка, Техно-пользование, Ремесло (старатель).
Деятель улья: В подулье аколит считает вещи с доступностью Средняя или ниже вещами с доступностью на один шаг лучше (до Обильной).

Торговец из подулья

Карьеры: Адепт, Арбитр, Клирик, Гвардеец, Негодяй, Техножрец
Стоимость: 200 Очков Опыта
Требования: Мир-улей

Подульи Сцинтиллы и других миров-ульев – возможно, самые опасные места, которые можно найти в секторе Каликсида, не считая зон боевых действий и миров смерти. Здесь власть закона - часто просто словосочетание, и лишь достаточно хорошо вооружившись (или окружив себя телохранителями), можно почувствовать себя в безопасности. Здесь всегда высокий спрос на оружие, броню и другие подобные принадлежности. Торговцы - люди, которые удовлетворяют этот спрос. Некоторые из них состоят в организованных группировках, некоторые действуют независимо и полагаются на своих собственных телохранителей, но в окружающем их насилии они все играют существенную роль.
У большинства торговцев есть давно налаженные связи с поставщиками, которые живут на более высоких уровнях улья и контрабандой поставляют низкокачественное оружие и припасы. Некоторые лорды улья даже потворствуют этому, зная, что оружие и снаряжение все равно никуда не денутся. Лорды предпочитают, чтобы эта грязь под ногами вступала сама с собой в стычки, которые силовики улья могут легко подавить, если возникнет надобность. Мало какая из фракций подулья довольна качеством товара, поэтому торговец, который сможет найти товары более высокого качества, будет процветать, но привлечет к себе нежелательное внимание местных властей.
Торговцы могли устраивать захваты более мощных боеприпасов, предназначенных для сил обороны улья, от лазганов военного образца до тяжелого оружия, разработанного, чтобы предотвратить вторжение. Коварные торговцы, возможно, даже пытались подкупить чиновников Мунитorума, чтобы те смотрели в сторону во время таких захватов. Вне зависимости от того, что привлекло к торговцу внимание властей, инквизитор нашел такого "деятельного человека" чрезвычайно полезным для миссии ячейки аколитов.
От торговца ожидается, что он знает многие пути на нижних уровнях, хорошо взаимодействует с преступниками и может эффективно обойти многие официальные преграды, которые могут помешать непрерывному потоку товара. Также он в общих чертах должен знать, как обращаться со своим товаром — он не обязательно лучший стрелок в улье, но способен использовать очень многие виды оружия. Во многом именно они направляют действия улья, поскольку именно их острый ум регулирует насилие в глубинах подулья.

Эффекты
Примените к своему персонажу все нижеперечисленное:
Умения: Персонаж получает одно из следующих Умений: Бартер, Оценка, Ремесло (оружейник), или Ремесло (торговец)
Таланты: Персонаж получает Выучку с ручным оружием (одно на выбор).
Справлюсь сам: Когда аколит успешно проходит Тест Навыка Стрельбы на починку Заклинившего оружия, он не теряет заряд этого оружия, и его нет необходимости перезаряжать.

Альтернативные Карьерные Ранги
"Я не могу сказать вам, чем вызвано решение инквизитора. Если вы здесь – значит, на это есть причины. Вам не понравится то, что нам придется сделать за следующие несколько дней. Мне точно не понравится. А теперь вся горькая правда. Вы умрете там, на планете, о которой никогда не слышали, Мы собираемся сойти с этого корабля, найти Гексамортиста, а я собираюсь отдать его под суд. А вы… Вы… Вы будете истекать кровью, когда он заговорит."
-Арбитр Хайнц-Хилли "воодушевляет" новобранцев

Данный раздел описывает несколько Рангов, которые могут быть взяты во время развития Вашего персонажа в качестве альтернативы обычному продвижению по Карьерным Рангам. Эти Альтернативные Ранги изменяют потенциальные способности и направленность Вашего персонажа, но не его основу. Игрок не сменит Карьеру своего персонажа, а скорее заставит его судьбу ненадолго совершить причудливый поворот, «обходя» один из Рангов.
Эти Альтернативные Карьерные Ранги выполняют две функции: первая - предоставить игроку возможность сделать его персонаж более живым. Вторая – четко обозначить место персонажа в правовой инфраструктуре сектора Каликсида.

Взятие Альтернативного Ранга
Альтернативные Ранги выглядят привлекательно, и на то есть все основания. Получение новых Умений, Талантов и особенностей, отличающих персонажа от других персонажей этого типа, является превосходным стимулом для приобретения Альтернативного Карьерного Ранга. Чтобы взять Альтернативный Ранг, игрок должен сперва получить разрешение МИ. Некоторые Альтернативные Ранги требуют принятия определенной социальной роли, которая может противоречить текущей сюжетной линии или кампании. Во-вторых, большинство Альтернативных Рангов содержит одно или более требований, которые игрок должен выполнить прежде, чем взять Ранг. Наконец, у Альтернативных Карьерных Рангов есть минимальный уровень, на котором они могут быть взяты персонажем (а некоторые могут быть взяты более чем одной Карьерой). Альтернативный Ранг может быть взят на этом Ранге или любом Ранге после него.
Как только персонаж начинает соответствовать всем требованиям и МИ дает свое разрешение, игрок может взять Альтернативный Ранг. В любом случае Альтернативный Ранг "заменяет" тот Ранг, вместо которого он взят, и его Таблица Улучшений заменяет собой ту, что соответствует замененному Рангу. С этого момента персонаж получает доступ к этим Улучшениям, и игрок может свободно тратить на них свой Опыт. Ранг также может содержать какую-либо уникальную способность или Черту, также получаемую персонажем — она применяется немедленно.
Помимо набора новых способностей и потенциала, у взятия Альтернативного Ранга есть и свои минусы. Персонаж может (и, вероятно, так и случится) пропустить определенные Умения и Таланты из своего оригинального Ранга, слишком рано достигнуть максимума в изучении некоторых Умений либо заплатить за них больше Опыта. Это – всего лишь цена, которую персонаж платит за изучение новой специализированной области. При определенных условиях МИ может позволить игроку взять пропущенные Умения и Таланты, но только в качестве Элитных Улучшений (см. Элитные Улучшения из пропущенных Карьерных Рангов ниже) на следующем Карьерном Ранге
Взятие Альтернативных Рангов рекомендуется только для опытных игроков и МИ, поскольку это осложняет систему развития персонажа.

Пример
Вокслет, Техножрец на службе Ордо Ксенос, решает стать Оператором кибер-

мастифов, которого инквизитор и частично члены Адептус Арбитрес обучили выслеживать беглых ксеносов. Он заменяет свой обычный Ранг 1 из Карьеры Техножреца на Ранг 1: Оператор кибер-мастифов, и выполняет требования, перечисленные в Альтернативном Ранге Оператор кибер-мастифов. Он не прекращает быть Техножрецом, он теперь просто Техножрец, который обучался определенным навыкам. Играющий Вокслетом теперь имеет доступ к Умениям и Талантам, перечисленным в Таблице Улучшений Оператора кибер-мастифов по ценам, указанным там, и может с этого момента свободно тратить на них свой Опыт. Однако, теперь все свое время он тратит улучшение навыков выслеживания и обращения с животными, а это означает, что он пропускает определенные возможности Техножреца 1 Ранга. Когда он продвигается до 2 Ранга Карьеры Техножреца, если он все еще хочет получить какие-то улучшения Техножреца 1 Ранга и имеет свободные Очки Опыта, ему придется заплатить за нужные ему Улучшения дополнительный Опыт.

Продвижение
Как только игрок накопил и потратил достаточно Очков Опыта, чтобы персонаж перешел на следующий Ранг, он делает это обычным образом. Если его Карьера разветвляется, он должен выбрать один из путей, как обычно поступил бы, его Альтернативный Ранг просто заменяет тот, что предшествует выбору. Игрок снова идет по выбранному Карьерному пути, хотя опять-таки, он может обнаружить, что смена Ранга вынудило его персонажа пропустить некоторые Умения, необходимые в качестве предпосылок для некоторых Улучшений, предлагаемых новым Рангом, и приобретать их он может только в качестве Элитных Улучшений. Более вероятно, однако, что он продолжит развивать Улучшения из своей Альтернативной Карьеры, чтобы уравновесить пропущенные Улучшения.

Пропущенные Карьерные Ранги
Взятие Альтернативной Карьеры означает, что персонаж отклонился от обычного пути своего развития, по которому он должен был пойти, и хотя персонаж получит новые, часто уникальные, способности от своей дополнительной деятельности, он пропустит то, что получил бы обычным путем. В этом случае Таланты и Умения из пропущенного Ранга могут быть на разумных условиях получены персонажем (с разрешения МИ) в качестве Элитных Улучшений по стоимости, равной указанной в Таблице Улучшений соответствующего Ранга плюс 50 Очков Опыта.

Каратель
"Кто может снова обратиться к сиянию Бога-Императора без жгучей боли, которая сопровождает вскрытие греха в Его праведном свете? Клеймо, которое я держу в руках, ничтожно по сравнению с Его светом, но вот боль, которую ты почувствуешь, вполне соответствующая. Ну что, начнем?"
-Марк Дантуриан, Каратель Маятника

Быть застреленным на улице, загнанным в угол командой облаченных в черные доспехи арбитров, - заслуженный конец для тех, кто угрожал стабильности и постоянству Империума Человека, но некоторые офицеры сил правопорядка полагают, что это не единственный возможный конец. На каждого преступника, настигнутого на улице улья выстрелом дробовика арбитра, приходится преступник, которого настигла другая, хотя и не менее ужасающая, судьба. Чтобы обеспечить себе такой конец, нужно всего лишь выказать хотя бы минимальное желание исправиться и раскаяться, чего требуют каратели лорда-маршала Горемана. Долг карателей - возвращать души и тела таких преступников на путь служения Императору, исполняя Его волю. Для достижения таких результатов

каждый каратель обучается в специальных помещениях участка-крепости на Сцинтилле, где моделируется решение задач по противостоянию, захвату и удержанию любого заключенного, вне зависимости от окружающей обстановки. Они также искушены в пытках и принуждении, и хорошо умеют добиваться признания и раскаяния от самых несговорчивых пленников. Для преступников, которые предпочли бы быструю и героическую смерть в бою с силами Адептус Арбитрес, встреча с карателем становится крушением всех надежд на славу. Если на кого-то падает взгляд карателя, смерть становится недостижимым избавлением.

Истинное предназначение карателей берет свое начало в нуждах лорда-маршала Горемана, который придерживается тех соображений, что главная обязанность каждого человека состоит в том, чтобы служить Императору всей своей жизнью и каждым поступком. Действовать вопреки закону означает не только не исполнять эту обязанность, но и плевать в лицо всему, что создал Император. Именно по этой причине каратели стремятся реабилитировать свою жертву, а не казнить без промедления, поскольку не следует карателю отнимать у Императора того, кто мог бы продолжить выполнять предназначенную ему цель. Если каратель преуспевает в своей задаче, он возвращает заблудшую душу на службу Богу-Императору и спасает ее от проклятия.

Существует множество разнообразных способов наказать преступника, не казня его, но для самого преступника возможных исходов не так уж много. В глазах карателя лорда-маршала самый лучший вариант – вернуть заключенного в лоно Имперского общества, полностью очистившимся от преступных желаний и действительно раскаявшимся в преступлениях. Такое случается, хотя и редко. Чаще заключенный служит Богу-императору другими способами, поскольку стать кандидатом на превращение в сервитора или попасть в штрафные легионы Коммицаря – тоже неплохой способ наказания. Кое-кто считает, что действия карателей открывают опасные перспективы, поскольку нельзя с уверенностью сказать, что их пытки имеют какой-то результат, но ничтожное число заключенных, которые после освобождения вернулись на путь преступности, говорит о справедливости решения лорда-маршала.

Наиболее вероятная судьба попавшего в руки карателей – отправка на мир-тюрьму или в штрафные легионы. Поэтому преступники, которых настигла такая участь, служат Богу-Императору лишь под сильным принуждением. Вероятнее всего, что такие несговорчивые преступники до конца сопротивляются усилиям карателей и не имеют шанса на добровольную реабилитацию. Последним выходом для преступивших Закон Бога-Императора является казнь. Когда становится ясно, что никакие принуждения или пытки не возымеют достаточного эффекта на заключенного, его казнят, чтобы создать гарантию того, что его изменнические идеи и уничтожены раз и навсегда. Каратели не колеблются, принимая решение о казни преступника, часто сравнивая усилия, которые потребовались бы на его реабилитацию, с важностью других задач. Иногда бывает целесообразно казнить гражданина, который теоретически может быть реабилитирован

Прийти к какому-либо из этих финалов нелегко. Те, кто уже ступил на путь нечестивости и беззакония, в глазах лорда-маршала уже предали свой долг перед человечеством, поставив во главе собственные желания, страхи и трусость. Чтобы вернуть заключенного на путь закона, сперва необходимо очистить его измененный разум от порчи беззакония. Каратели – мастера не только физических пыток, но и психологической реорганизации. Сломить неправедный дух объекта – лишь первый этап процесса восстановления, но этот этап очень важен. Лишь после того, как заключенный превратится в нечто немногим большее, чем невнятно бормочущая внешняя оболочка преступника, которым он когда-то был, он становится готов к тому, чтобы каратель создал из него достойного Имперского гражданина. Этот процесс, как известно, для действительно отвратительных злодеев занимает годы, но может быть завершен всего за несколько месяцев для преступников, менее склонных к осквернению Империума.

Однако, работа карателя начинается не в комнате допроса. В то время как арбитры -

превосходные солдаты закона, они – не более чем солдаты. Искусством поимки и удержания заключенных под стражей ведают арбитры-каратели Горемана, люди, которых обучают скорее гибкости ума и сдержанности, чем грубой силе. В результате каратели проходят обширное обучение владению всеми видами оружия подавления, включая шоковое оружие, ошеломляющие гранаты, парализующие токсины и сети.

Кроме того, каратели обучаются использовать свои тела в качестве оружия, которым можно обездвижить жертву. Эти агенты Арбитрес – мастера боевых искусств, которые сосредотачиваются на захвате и удержании с целью подавить противника. Каратели обучаются в особому боевому искусству, которое объединяет определенные аспекты нескольких боевых дисциплин и призвано наиболее эффективно взять под контроль и обездвижить жертву, не подвергая опасности ее жизнь.
Сочетание всех этих навыков делает карателей опасными противниками для преступников и ценными агентами для Имперского закона. Именно по этой причине инквизиторы Святых Ордосов часто призывают карателей в свою свиту. Их навыки и выучка делают их чрезвычайно подходящими для работы в качестве следователей Инквизиции. Действительно, задания, выполняемые карателем, часто являются частью расследования Инквизиции; такое совпадение целей редко вызывает неудовольствие у какой-либо из сторон.

Становление Карателем
Вступление в ряды карателей – столь же серьезное решение, как и вступление в свиту Имперского инквизитора. Кое-кто может бороться за такое место, но в конечном счете принятие на службу достойных мужчин и женщин – дело Командования Округом на Сцинтилле. Время и усилия, затрачиваемые на подготовку этих людей (которых могут отправить на самостоятельную работу, либо на службу Инквизиции) делают вербовку серьезным делом. Те, кто отвечает за проведение будущих карателей по программам тренировки в недрах участка-крепости, должны ставить перед ними задачи повышенной опасности, которые требуют наличия у кандидата постоянно развивающегося творческого потенциала. Арбитры, которые показали хорошие навыки допроса и необычную сдержанность при задержании преступников, являются наиболее подходящими кандидатами в каратели. Немногие из выбранных отказываются, поскольку, хотя многие арбитры предпочитают более прямой подход к контакту с преступниками, статус карателя и почести, оказываемые ему, являются весомым дополнением к послужному списку того, кто хочет однажды сам начать управлять участком.
Требуемые Карьеры: Арбитр, Ассасин или Гвардеец.
Заменяемый Ранг: 3 или выше (1,000 Очков Опыта)
Требования: Наличие Умений Сбор сведений и Допрос.

Улучшения Карателя

Улучшение Стоимость Тип Требования
Хими-пользование 100 Умение —
Общие знания (преступный мир) 100 Умение —
Общие знания (преступный мир)+10 200 Умение Общие знания (преступный мир)
Маскировка 100 Умение —
Маскировка +10 200 Умение Маскировка
Сбор сведений +10 200 Умение Сбор сведений
Допрос +10 100 Умение Допрос
Запугивание 100 Умение —

Запугивание +10 100 Умение Запугивание
Схоластические знания (судебное дело) 100 Умение —
Проницательность 100 Умение —
Проницательность +10 100 Умение —
Слежка 100 Умение —
Тихое движение 100 Умение —
Тихое движение +10 200 Умение Тихое движение
Обезоружить 200 Талант Лов 30
Железная челюсть 200 Талант Ст 40
Выучка в рукопашной (шоковое) 200 Талант —
Стальные нервы 200 Талант —
Связи (Адептус Арбитрес) 200 Талант Общ30
Крепкое телосложение (x2) 200 Талант —
Арест 200 Талант —
Уверенный удар 200 Талант НР 30

Оператор кибер-мастифов
"Согласно показаниям ауспекса, цель находится рядом со шпилем на третьем уровне. Инициировать протокол атаки омикрон-дельта. Запрашиваю подтверждение приказа на уничтожение. Цепные челюсти активированы. Ожидаю подтверждения. Приказ на уничтожение подтвержден. Выполнить протокол атаки. Удачной охоты!"
-Бор Валкой, оператор кибер-мастифов Арбитрес

Мрачный скрип металлических когтей, шум тяжелого дыхания, транслируемый через грубые вокс-кастеры, рык и взлаивание при обмене координирующими охоту данными – все это звуки приближающейся гибели для преступников в любом округе сектора Каликсида. Кибер-мастифы образца Субрик широко распространены на мирах с сильным присутствием Арбитрес. Пока нет нужды в их использовании для охоты за людьми, они остаются в стенах каликсидских участков-крепостей или на тренировочных площадках, где они выполняют скоординированные атаки и протоколы подчинения своему владельцу – специально обученному техноадепту. Во время охоты эти животные из пластали преследуют жертву, идя по ее следу с помощью кибернетических модулей чувств, содержащих редкие химикаты из океанов Лендандера. Они прекращают преследование только тогда, когда настигают жертву или получают приказ остановиться. По сигналу уникальной аугметики своего владельца эти животные бросаются на преступника и либо убивают, либо калечат его, в зависимости от приказа хозяина. Для своих сослуживцев в округах сектора Каликсида оператор кибер-мастифов – не просто еще один ценный союзник. Часто он способен действовать с эффективностью целого взвода Арбитрес Судья (или другой высокопоставленный офицер Адептус Арбитрес) может использовать свое политическое влияние или задействовать некоторые связи, чтобы обучить своих арбитров обращаться с кибер-мастифом образца Субрик. Но это - редкий случай (так бывает лишь с арбитрами, которые находятся далеко от своего участка-крепости, например те, кто работает на Инквизицию), и их навыки в обращении ограничены недостатком аугметики. Подавляющее большинство операторов кибер-мастифов - техножрецы, агенты Адептус Механикус, которые служат Империуму, заботясь о своих подопечных в участках сектора Каликсида.
Операторы проводят со своими собаками долгие годы, обучая их охотиться и убивать. Они проводят бесчисленные часы, проводя своих подопечных через тренировки и учебные симуляции, через постоянное повторение внедряя в их снабженные когитаторами мозги команды и протоколы нападения. Кульминацией тренировок является первая

настоящая охота животных, на которой оператор устраивает своим подопечным проверку. Подавая сигналы непосредственно во встроенные приемники, оператор кибермастифов способен решать чрезвычайно сложные задачи с помощью огромного числа программных модулей. Используя данные, поступающие с ауспексов и непосредственно из органов зрения своих животных, операторы могут управлять ими на огромном расстоянии и координировать их атаки с расстояния в несколько миль.
Многие операторы кибер-мастифов делают нечто большее помимо простого обучения и тренировок. Многие из становящихся операторами кибер-мастифов обладают большим мастерством в обращении с духами машин. Хотя создание и программирование таких животных - тайна для всех, кроме техножрецов, которые занимаются их созданием, для операторов не является чем-то необычным производить срочный ремонт на поле боя и вносить незначительные, но эффективные изменения в конструкцию кибер-мастифов. Эти модификации часто отражают особые потребности техножреца.
Предпочитающие ближний бой часто покрывают броню рунами, а вооружение ближнего боя покрывают священными маслами, улучшая то, что уже установлено. Операторы, специализирующиеся на выслеживании, как известно, жгут редкие химикаты, чтобы развивать обонятельные сенсоры кибер-мастифов. Некоторым может потребоваться, чтобы их подопечные были снабжены мощными ауспексами большого радиуса действия для патрулирования и прочесывания. На самом деле довольно часто операторы кибер-мастифов обучают и обслуживают несколько типов животных, измененных по-разному, чтобы быть готовым к любой ситуации. Для тех, кто появляется на полигонах Лендандера, некоторые модификации творений операторов кибер-мастифов являются предметом гордости. Техножрецам улья Субрик свойственно создавать различные особые модели и вносить в свою деятельность элемент соревнования, делая каждую конструкцию уникальной для оператора или участка, в котором она будет работать. Чаще всего такое соревнование носит дружески-хвастливый или шутливый характер, но иногда перерастает в небольшое соперничество. Несмотря на это, перед лицом настоящей опасности для группы, Участка или мира в Империуме, псы из групп разных операторов будут сотрудничать или даже жертвовать собой друг за друга по команде своих владельцев. Когда ситуация становится действительно угрожающей, они собираются в одну большую группу, ведь безопасность перевешивает мелкое соперничесво.
Как кибер-мастифы становятся ценными и специализированными членами личной свиты оператора, так и аколиты Имперского инквизитора составляют доверенные и способные кадры, которые инквизитор может использовать, однако кибер-мастифов лучше всего использовать для противостояния угрозам Империуму.

Будучи призванным инквизитором, оператор кибер-мастифов может как вести боевые и поисковые действия, так и отвечать за разведку и безопасность; все вышеперечисленное очень важно для тех, кто служит Инквизиции. Действительно, что может лучше иметь дело с ужасами варпа, которые ввергнут человека в безумие, чем стая стальных псов, столь же неуязвимых к безумию, сколь и внушающих страх?

Становление Оператором кибер-мастифов
Техножрецы, обучающиеся на Лендандере, и обслуживающие штат кибер-мастифов в Участках, проявили большой потенциал в обращении с техникой или групповой охоте. Это решение обычно принимается на ранних стадиях обучения, поэтому техножрец, скорее всего, проведет некоторое время среди арбитров, чтобы привыкнуть к службе с ними. Первые несколько месяцев он проводит на Лендандере, среди обслуживающего персонала техножрецов Участка, изучая надлежащие процедуры обслуживания механических тел своих будущих подопечных, и запоминая ритуалы и команды,

которыми можно успокоить и направить обитающий в них машинный дух. Это обучение дополняется еще большим опытом работы с Арбитрес, и когда обучение заканчивается, оператор кибер-мастифов в состоянии работать в тесном сотрудничестве как со своими механическими животными, так и с Адептус Арбитрес.
Требуемая Карьера: Техножрец
Заменяемый Ранг: 1 или выше (0 Очков Опыта)
Выгода: Выбирая эту Карьеру, персонаж автоматически получает одного кибер-мастифа типа «Ищейка» (см. стр. 73) и аугметику Конструкторский Интерфейс (см. стр. 77).

Талант: Стайный охотник
Передавая каждому кибер-мастифу данные от всех остальных, Оператор может объединить их усилия, создав стаю намного более умелую, нежели любой из ее псов в отдельности. За каждого участвующего в охоте кибер-мастифа под управлением Оператора, последний получает бонус +10 к Тестам Выслеживания. Кроме того, он может получать бонусы от Талантов из группы «Усиленные Чувства» или соответствующих механизмов, установленных на одного из псов под его управлением.

Талант: Тактика волчьей стаи
Некоторые операторы кибер-мастифов работают рядом со своими подопечными, даже в гуще боя. Такие операторы часто сражаются бок о бок со своими псами как с самыми проверенными и знакомыми союзниками. Цель, атакуемая Оператором кибер-мастифов вместе с его псом, получает штраф -20 на все Тесты Уклонения и Парирования.

Улучшения Оператора кибер-мастифов

Улучшение Стоимость Тип Требования
Бдительность 100 Умение —
Общие знания (техника) 100 Умение —
Поиск 100 Умение —
Слежка 100 Умение —
Техно-пользование 100 Умение —
Выслеживание 100 Умение
Ремесло (техномант) 100 Умение
Ремесло (техномант)+10 100 Умение Ремесло (техномант)
Погонщик 100 Умение —
Погонщик +10 100 Умение Погонщик
Выучка с ручным оружием (пистолет) 100 Талант —
Выучка с ручным оружием (СБ) 100 Талант —
Выучка в рукопашной (примитивное) 100 Талант —
Стайный охотник 100 Талант Выслеживание
Выучка с пистолетом (лаз) 100 Талант —
Выучка с пистолетом (примитивное) 100 Талант —
Выучка с пистолетом (СБ) 100 Талант —
Крепкое телосложение 100 Талант
Тактика волчьей стаи 100 Талант Погонщик
Связи (Адептус Арбитрес) 300 Талант Инт 30

Малификсер

"Заткнись и слушай свое сердцебиение, пока я его не прервал. Мне понадобится бочка

биологических отходов, немного костной муки и большое количество роккрита. Ах, да, и прекрати заливать все вокруг кровью, меня это отвлекает"
—Артониас Скопрало, агент Касбаллики

Преступный мир сектора Каликсида никогда ничего не прощает. Жизнь в преступном мире – тяжелое, жестокое существование, сопровождаемое насилием и призрачной надеждой на быстрый конец. Организации, подобные Касбаллике и Дому Тварей, идут к своей цели буквально по головам тех неудачников, которые вступили в их ряды под влиянием отчаяния, амбиций или простой жадности. Нельзя сказать, что отбросы, составляющие большую часть таких преступных организаций, не проявляют инициативы и упускают какие-то возможности. В самом деле, хотя многие пешки преступного мира Каликсиды сломлены жизнью, существуют и те, кто ищет лучшей доли, стремясь продвинуться в криминальном мире или же сбежать от той жизни, для которой были рождены. В то время как самые жестокие и бесчеловечные поднимаются в преступной иерархии с помощью собственной силы, другим приходится играть в более опасные игры, полагаясь на собственный острый и быстрый ум. Самый простой пример – организации вроде Касбаллики или Дома Зверя.
Действительно, членство в большинстве таких организаций является пожизненным, без исключений. Бывший товарищ, некогда посвященный в тайны и планы организации, а ныне вышедший в большой мир, представляет собой опасность. Поэтому большинству живущих в криминальном «подполье» приходится неустанно работать над тем, чтобы избежать пристальных взглядов силовиков или Адептус Арбитрес. Вместо того, чтобы воспользоваться защитой какой-либо организации или агента, низшим членам преступного мира, когда они попадутся, приходится принимать решительные меры, чтобы спасти свою жизнь и свою группировку. Именно поэтому многие преступные организации берут в свои ряды искусных малификсеров.
Малификсеры – это люди, обладающие широким спектром навыков и глубоким знанием Имперского Закона. Они наблюдают за арбитрами и силовиками настолько же пристально, насколько те наблюдают за преступным миром; часто в течение многих лет малификсеры живут рядом с участками-крепостями Каликсиды, просто наблюдая. Наиболее талантливые малификсеры даже инсценируют нападения или подбрасывают ложную информацию, наводя следователей на конкурирующую преступную группировку. Искуснейших из малификсеров так и не удается поймать, и они могут прожить всю жизнь, балансируя на грани казни.
Касбаллика широко использует малификсеров. Они шпионят как внутри самой Касбаллики, так и за ее врагами. Для малификсера не является чем-то необычным долгие годы состоять в рядах конкурирующей группировки лишь с той целью, чтобы в нужный момент обратиться против нее или передать ключевые доказательства в руки властей. Внедрившись в организацию, малификсер должен просто наблюдать и изучать, сообщая и разъясняя своему начальству все, что он видит. Учитывая возможные последствия того, что соратникам малификсера по преступлениям станут известны его истинные цели, лишь самые целеустремленные и искусные агенты могут прожить достаточно долго, чтобы быть действительно полезными. Выжившие становятся мастерами искусства обмана и наблюдения, способными охотно провернуть любое дело, которого потребуют их преступные хозяева, и при этом не забывающими наблюдать за находящимися рядом и собирать важную информацию.
Малификсеры, и сами являясь преступниками, уже обладают богатыми ресурсами и связями в преступном мире Каликсиды. Укрепление этих связей является одним из ключевых инструментов в их арсенале, поскольку они усиливают способность малификсера к решению проблем. Эти связи могут оказаться полезны и в другом смысле. Главным образом, связи с преступным миром могут оказаться бесценными, когда на организацию обращают внимание Арбитрес.

Когда малификсер попадает в руки властей, его часто допрашивают годами, его обширных знаний о преступном мире хватит на дюжину жизней. Известно множество случаев, когда малификсеры не были казнены, вместо этого они получили шанс заработать «искупление» на службе Инквизиции, обратив свои навыки против тех, кому они ранее помогали, и раскрывая тайны столь ужасные, что угрожают рассудку.

Становление Малификсером
Хотя многие преступники сочли бы идею рисковать быть в любой момент схваченными Адептус Арбитрес безумной, те, у кого острый ум, и кому нечего терять, открыли для себя несколько лучшие перспективы. Нет двух малификсеров, которые пришли бы к такой жизни одним и тем же путем. Некоторые начинают как чиновники низкого ранга, открывающие для себя дополнительный доход или удовольствие, беря взятки или предлагая услуги. Другие - просто умные преступники, способные думать головой и избегать поимки. Есть и те, кто находится в обучении у малификсера и готовится пойти по его стопам в оказании ценных услуг преступной группировке. Наиболее редки те, кого обучает Инквизиция. Такие готовятся стать частью ячейки аколитов, их знание преступного мира и быстрый разум становятся хорошей подмогой для тех, кому придется в течение долгих месяцев выживать в подулье.

Требуемая Карьера: Негодяй
Заменяемый Ранг: 3 или выше (1,000 Очков Опыта)
Требования: Связи (преступный мир)

"Забота о себе"
Преступные синдикаты редки в секторе Каликсида, а те, что действительно существуют, чрезвычайно профессиональны. Они знают, что ключ к успеху – избежание внимания Адептус Арбитрес. В частности, Касбаллика всегда выставляет себя в виде честных бизнесменов и дворян. Они управляют своими менее уважаемыми предприятиями через посредников, сохраняя свои руки максимально чистыми. Часто говорят, что Касбаллика «заботится о себе».
С одной стороны, это – обещание защищать и поддерживать друг друга, а с другой – угроза. Если сотрудник привлекает к себе слишком много внимания, проще убить его и позволить силовикам иметь дело с трупом. Многие агенты Касбаллики ослабляли бдительность, когда для того, чтобы "позаботитья о чем-то" являлся малификсер. Они представляли собой неприемлемый для организации риск, и, полагая, что малификсер прибыл помочь, вместо совета по выходу из ситуации получали направленный в спину ствол стаб-пистолета.
Такие действия характерны для многих организаций, пользующихся услугами малификсеров, поскольку они известны своим безжалостным профессионализмом, и их фирменный способ убийства – не более чем часть их работы.

Улучшения Малификсера
Улучшение Стоимость Тип Требования
Треп 100 Умение —
Треп +10 100 Умение Треп
Кутеж 100 Умение —
Кутеж +10 100 Умение Кутеж
Шифры (преступный мир) 100 Умение —
Общие знания (Адептус Арбитрес) 100 Умение -
Общие знания (преступный мир) +10 100 Умение Общие знания (преступный мир)

Общие знания (преступный мир)+20 100 Умение Общие знания (преступный мир)+10
Обман 100 Умение —
Обман +10 100 Умение Обман
Сбор сведений 100 Умение —
Чтение по губам 100 Умение Чтение по губам
Поиск 100 Умение
Проницательность 100 Умение —
Проницательность +10 100 Умение Проницательность
Взлом 100 Умение —
Ловкость рук 100 Умение —
Чуткий сон 100 Талант Рег 30
Паранойя 100 Талант —
Усиленные чувства (слух) 200 Талант —
Выучка с ручным оружием (СБ) 300 Талант —
Талантливый (треп) 300 Талант —

Магистрат

"Закон требовал, чтобы мы приняли меры! Преступления Дома Торальд не могли остаться безнаказанными. Естественно, мы имели основание для вторжения. Лекс Каликсида, том 65С вполне конкретно высказывается по этому вопросу. Глава 2076, подраздел 776, параграф 876, известный как «пункт о расхождении варп-времени», оправдывает действия против обвиняемого Дома в условиях очевидной нехватки доказательств. Если суд считает вышеупомянутое действие против Дома Торальд незаконным, и, таким образом, изымает из списка вещественных доказательств все найденное при обыске, суд создает опасный прецедент, который может иметь пагубные последствия для действий Арбитрес по всему сектору Каликсида. Я верю, что глубокоуважаемый Суд в своем бесконечном правосудии и мудрости примет правильное решение. Ваши Светлости"
-Гевлан Хеск, магистрат

Провести в жизнь каждый мандат Лекс Империалис - почти невозможная задача; это пугающе сложно даже в случае с его усеченной версией – Лекс Каликсида. Эти кодексы столь огромны и заумны, что немногие могут утверждать, что знают все их тайны и лазейки. Даже судьям Арбитрес для принятия решений приходится регулярно советоваться с архивистами и пользоваться библиотечными когитаторами. Судебные эксперты, работающие на силовиков или влиятельных дворян во время самых сложных судебных процессов, известны жителям улья Сибеллус как магистраты. Столь выдающиеся знатоки законов весьма редки. Эти стойкие ученые проводят десятилетия, детально изучая Лекс Каликсида, каждый его нюанс и интерпретацию. Магистраты каждого субсектора Каликсиды обязаны освоить не только Лекс Каликсида, но и законы своей собственной планеты. Например, магистраты, живущие на центральном мире Сектора Кэликсиса, могут помочь дворянам и губернаторам всего сектора. Они - бесспорные эксперты закона секора.
Повелители магистратов требуют от них не только простого знания законов Каликсиды. На каждом мире в секторе Каликсида существует собственный свод законов. Пока поступает Имперская десятина, и пока эти миры не впадают в ересь, они вольны поступать как угодно. Такие местные традиции и методы, возможно, содержатся в планетарных законах в течение сотен лет. Знать (и инквизиторы) часто нуждается в этой информации, чтобы иметь возможность взаимодействовать с миром на должном уровне,

не выказывая недовольства и не предпринимая агрессивных действия. Многие магистраты, спокойно занимающиеся своими исследованиями в огромных библиотеках, внезапно обнаруживали, что сопровождают ячейку аколитов, вольного торговца или дворянина в путешествии на какой-нибудь весьма отдаленный мир, о котором они читали в какой-то покрытой пылью книге.
Также в обязанности магистратов входит подтверждение легальности действий своих повелителей. Магистрат обязан удостовериться, что его повелитель всегда действует в рамках Лекс Каликсида, даже если он оказывает сопротивление Арбитрес при аресте или проявляет враждебные действия, будучи под стражей. Для этого магистрат должен знать недостатки Лекс Каликсида — лазейки в законе, которые можно использовать, чтобы легитимизировать необходимые, но незаконные действия. Эта способность особенно полезна для инквизиторов, чьи расследования привели их к конфликту с Адептус Арбитрес. Хотя инквизиторы официально выше Имперского закона, большинство судей и маршалов участков злятся на самоуверенных инквизиторов, нарушающих его. Магистрат, способный интерпретировать Имперские правовые документы так, чтобы избежать конфликта с местными властями, является ценным кадром, который большинство инквизиторов были бы рады иметь в рядах своих аколитов.
К сожалению, есть и такие, кто считает такое толкование закона тяжелейшим грехом. Эти фанатики Имперского закона считают использующих букву Лекс Каликсида в своих нуждах никем иным, как хитрыми преступниками, которые заслуживают самого серьезного наказания. Они должны стать примером для тех, кто извращает дух закона. Магистраты не очень любимы людьми в секторе Каликсида, что вызывается еще и странным недоверием, которое люди испытывают к чересчур образованным членам Арбитрес. Тем не менее, экспертиза магистратов нужна многим, и главным образом именно поэтому люди их терпят. Из-за такого сдерживаемого недоверия и презрения желающие вступить в ряды магистратов обычно обучаются на Сцинтилле, в частном порядке перенимая опыт других магистратов. Действительно, многие магистраты – адепты с других миров, назначенные на службу в сектор Каликсида. Это доставляет неудобство некоторым скептически настроенным членам Адептус Арбитрес, которые видят в действиях магистратов в секторе Каликсида вмешательство чужаков.
Очень многие магистраты – еще и искушенные ораторы, не только сведущие в законах, но и способные своей риторикой заставить колебаться стойких судей и бескомпромиссных арбитров. Это - еще одно умение, за которое их ценят и из-за которого им не доверяют. Магистрат, обладающий острым умом и сильной личностью, может быть как праведным агентом Империума, так и осторожным нарушителем, презирающим те самые эдикты, которым клянется в верности и любви. Поэтому магистрат должен усердно работать, чтобы завоевать доверие своих ближних. Это задача, которая может занять десятилетия, если не столетия. Несмотря на недоверие, магистраты присутствуют почти в каждом зале суда, и их усилиями над преступившими Имперский закон быстро и надежно вершится правосудие, поскольку немногие в секторе Каликсида могут похвастаться тем, что обладают столь же обширными знаниями об Имперском законе, как магистрат. В конечном счете, это единственный тест, который должен пройти магистрат, чтобы доказать свою преданность, и именно этим определяется его верность, а не общественным мнением.

Становление Магистратом
Когда Адепт хочет получить доступ к юридическим библиотекам, ему обычно нужно лишь сообщить об этом своему начальству. К несчастью для таких Адептов, предубеждение, существующее в секторе Каликсида против таких научных изысканий, создает для них трудности на пути к юридической практике и риторике. Многие из тех,

кто хочет стать магистратом, обнаруживают, что единственная возможность для них – покровительство других магистратов Сцинтиллы. Такие магистраты придерживаются более традиционного юридического курса и Каликсидские Арбитрес часто считают их мягкими и способными на компромисс, что является сомнительной помощью в залах суда. Магистраты, прошедшие обучение, часто видят в законе твердый и конкретный инструмент, которым можно сокрушить преступность и беззаконие, а не покорное живое существо.
Требуемая Карьера: Адепт
Заменяемый Ранг: 7 или выше (8,000 Очков Опыта)
Требования: Грамотность и либо Общие знания (Административум), либо Схоластические знания (правосудие).

Талант: Юридический жаргон
Аколит может обрушить на оппонента лавину юридических терминов и фактов, чтобы сбить его с толку и испугать. Аколит может использовать Схоластические Знания (правосудие), как если бы это был Треп или Запугивание. Эта способность работает только с целями, которые хоть немного боятся законов Империума. Бандит или Имперский гражданин весьма опасаются закона, а вот легионер Хаоса – вряд ли. На усмотрение МИ некоторые цели (обычно не являющиеся частью Империума Человечества) не могут быть затронуты этим Талантом

Улучшения Магистрата
Улучшение Стоимость Тип Требования
Обаяние 100 Умение —
Обаяние +10 100 Умение Обаяние
Обаяние +20 100 Умение Обаяние +10
Командование 100 Умение —
Командование +10 100 Умение Командование
Общие знания (Адептус Арбитрес) +10 100 Умение Общие знания (Адептус Арбитрес) +10
Общие знания (Адептус Арбитрес) +20 100 Умение Общие знания (Адептус Арбитрес) +20
Общие знания (Административум) +10 100 Умение Общие знания (Административум)
Общие знания (Административум) +20 100 Умение Общие знания (Административум) +10
Схоластические знания (бюрократия) +10 100 Умение Схоластические знания (бюрократия)
Схоластические знания (бюрократия)+20 100 Умение Схоластические знания (бюрократия) +10
Схоластические знания (правосудие) +10 100 Умение Схоластические знания (правосудие)
Схоластические знания (правосудие)+20 100 Умение Схоластические знания (правосудие) +10
Проницательность +10 100 Умение Проницательность
Крепкое телосложение 100 Талант —
Химическая кастрация 100 Талант —
Предусмотрительность 100 Талант Инт30
Дух власти 200 Талант Общ 30
Юридический жаргон 200 Талант Общ 40
Сопротивление (страх) 200 Талант ,
Сопротивление (психические силы) 200 Талант
Вспомнить все 200 Талант Инт 30
Мастер-оратор 300 Талант Общ 30

Непреклонный 300 Талант СВ 30, Сопротивление (психические силы)

Инфо-агент
"Хмм…И кем я стану в этом году? Может, богатым функционером сомнительной торговой гильдии? Нет? А может быть, изнеженным священником, выискивающим отвратительную ересь в подозрительной секте? Опять не угадал, да? Хорошо, можно хотя бы провести большую часть этой миссии в закрытом помещении? Опять рядовой Имперской Гвардии? Линия фронта? Что ж, по крайней мере, после окончания задания я не буду ничего помнить. Никак нет, сэр! Буду счастлив, сэр!"
-Инфо-агент, в настоящее время носящий имя Кавел Посданик

Немногие организации Империума Человека, кроме Инквизиции, столь же параноидальны и осторожны как Адептус Арбитрес. Обе этих организации придерживаются принципа, по которому широким массам человечества нельзя доверить самостоятельно охранять себя, и что если их предоставить самим себе, огромное население Империума в конечном счете скатится в беззаконие и омерзительную ересь Таким образом, осторожность Арбитрес и Инквизиции – служба человечеству, а не попытка управлять массами через страх. Агентов Арбитрес и Инквизиции ведет к такой паранойе необходимость, вызванная их работой, поскольку они единственные, кто знает цену неудачи.
На планете Малфи мужчины и женщины правящего класса играют в порочную игру политики и выгоды. В эту игру играют не на игровой доске, а в каждом дворце, особняке и вилле. В нее играют не фигурами, а средствами к существованию собственных династий. Стратегия этой игры заключается в политическом лавировании и выгодных союзах. Ставкой в этой игре служат не привилегии и гордость, а само существование благородных домов и их права на власть. Самое большое преимущество в этой игре политической борьбы - информация, желательно такая, чтобы с ее помощью можно было опозорить и дискредитировать конкурента. В погоне за информацией такого рода каждый дом Малфи разработал собственный метод, уникальный для каждой конкретной династии. Первые инфо-агенты создавались именно с такой целью. О Малфианском доме, который впервые создал инфо-агентов, уже давно забыли, и нельзя сказать, канул ли он в небытие или поднялся до невиданных высот, но ценность его открытия доказана широким использованием инфо-агентов многими домами Малфи.
Каждый инфо-агент – мастер уловок и обмана, отлично подходящий для проникновения и наблюдения. Настолько идеально подходящими для такой работы инфо-агентов делает технология их создания. Первая стадия создания инфо-агента нацелена на полное уничтожение осознания себя как личности, которым обладает рекрут, превращение его в простую биологическую машину на службе своим хозяевам. Именно на этом этапе инфо-агенты получают свой позывной, поскольку с этого момента каждый агент - "чистый лист", на котором могут быть написаны новые личности. Чтобы добиться этого, рекрутов лишают сна, еды, воды и достоинства, подвергают ужасающим психологическим мукам, при этом они постоянно наблюдаются на предмет проявлений непослушания и сопротивления. Как только рекрутов низводят до приемлемого состояния, наставники начинают медленный процесс восстановления своих подопечных. Используя техники гипно-доктринации, они готовят разум рекрута к тому, чтобы он был способен сформироваться вокруг искусственных личностей, каждая из которых включает навыки, историю, профессию, связи, индивидуальность и особенности, обеспечивающие безупречное прикрытие для инфо-агента. Наставники используют психо-кондиционирование, чтобы опутать психику рекрута триггерами и защитой от провала, которая обеспечивает «перезагрузку» личности. Часто создание личности инфо-агента является настолько полным, что во время выполнения заданий они совершенно не

осознают свою истинную личность до того момента, пока кто-нибудь не начнет проверку их верности. В этом случае глубоко установленные гипно-барьеры закрывают разум от любой возможности возникновения изменнических или мятежных мыслей.
Сбор информации о цели является главной задачей каждого агента. Внедрение в конкурирующий дом, получение доступа к наиболее охраняемым тайнам его членов, и при этом сохранение у цели полной иллюзии своей верности – основные цели каждого задания инфо-агента. Специфические особенности могут меняться в зависимости от управляющего агентом дома и организации-цели, но информация - основное сырье и товар инфо-агента. Наличие союзника, столь безупречно введенного в ряды врага, часто создает опасное искушение для контролирующего агента дома, поскольку очень просто включить приказ на убийство в череду множества обычных приказов во время процесса ввода данных. Такой вид убийства осужден лордами Малфи, поскольку это – путь к гарантированному взаимоуничтожению.

После того, как их вовлекли в особенно замысловатый заговор измены и мятежа, созданный правящим Малфианским лордом, Арбитрес обнаружили существование инфо-агентов во многих политических домах. Официально осуждая такое двуличное поведение влиятельных Имперских граждан, судья, отвечающий за расследование, собрал информацию об обучении и подготовке инфо-агентов, чтобы такие сотрудники могли однажды быть использованы Арбитрес. Через два поколения маршал суда, командующий Округом Маятника, постановил начать создание инфо-агентов, которых можно было бы внедрить в организации его округа. Десятки агентов подверглись кондиционированию, были внедрены в политические и преступные организации, а также в Имперские учреждения, такие как Министорум и Администратум, и получили приказы оставаться бдительными к заразе преступности. Учитывая вечно изменяющуюся суть работы на Инквизицию, инфо-агенты, которые тренировались для использования агентами Инквизиции, часто кое-что знают о своей истинной личности, по крайней мере подсознательно, и были даже экземпляры со множеством личностей одновременно, которые безупречно переключались с одной на другую, в зависимости от миссии.

Становление Инфо-агентом
Нет никакой установленной процедуры, по которой мужчины и женщины выбираются, чтобы стать инфо-агентами. Этот процесс, уникальный для Малфи и его знати, включает временное стирание разума, но оно не менее болезненно или мучительно. Арбитры и агенты Инквизиции иногда назначаются на такую работу своим начальством, желают они того или нет. В некоторых редких случаях преданные души добровольно вызываются для выполнения этой неблагодарной задачи. Независимо от своих первоначальных намерений инфо-агенты оказываются в одной и той же ситуации; лишенные всех знаний о предыдущей жизни и прошедшие через рутину кондиционирования, чтобы стать теми, кто нужен их новому начальству. Независимо от цели и способа превращения в инфо-агента, сам процесс вызывает ужасающие изменения в разуме и душе человека, и поэтому это редко легкий выбор.
Требуемая Карьера: любая
Заменяемый Ранг: 6 или выше (6,000 Очков Опыта)
Требования: Талант Неприметный
Выгода: Чистый лист (Черта)

Новая Черта: Чистый лист
После получения этой Черты в аколита внедряются несколько психических триггеров, известных только его владельцу. Эти триггеры служат механизмом, запускающим

запрограммированную личность инфо-агента. Один триггер стирает из разума инфо-агента предыдущую личность. Другой подготавливает его разум к повторному программированию. Когда триггеры внедрены, МИ и игрок могут выбрать три Умения из Общих Знаний, Запретных Знаний, Схоластических Знаний или Ремесла, подходящих для новой личности аколита. Пока программа агента не стерта, он обладает всеми выбранными Умениями и получает бонус +10 на связанные с ними Тесты.

Улучшения Инфо-агента
Улучшение Стоимость Тип Требования
Обман 100 Умение —
Обман +10 100 Умение Обман
Обман +20 100 Умение Обман +10
Проницательность 100 Умение —
Проницательность +10 100 Умение Проницательность
Проницательность +20 100 Умение Проницательность +10
Поиск 100 Умение —
Поиск +10 100 Умение Поиск
Поиск +20 100 Умение Поиск +10
Взлом 100 Умение —
Взлом +10 100 Умение Взлом
Искушенный 100 Талант СВ 30
Паранойя 100 Талант —
Сопротивление (психические силы) 100 Талант —
Чуткий сон 100 Талант Вос 30
Непреклонный 200 Талант СВ 30, Сопротивление (психические силы)
Вспомнить все 200 Талант Инт 30
Ментальная крепость 300 Талант СВ 50, Непреклонный

Маршал Страдания

"Ты ускользнул от меня в Порт-Страдании. Твой след терялся в пустошах, но я сел тебе на хвост, когда ты проходил через Миск. Ты скрывался от взглядов, но твои товарищи выдали тебя перед тем, как я принес им правосудие своего болтгана. Наконец, я нашел тебя здесь. Ты бежал, сколько мог, Вай Лос, но больше ты от меня не ускользнешь. Правосудие принадлежит Богу-Императору, но твою жизнь заберу я"
— Ставлар Дарий, маршал Страдания

Иокантос - грубый и жестокий мир, известный тем, что экспортирует Призрачный Огонь – культуру, из которой делают боевые наркотики. Многие беззаконные преступники и негодяи используют враждующих вождей и огромные пространства дикой местности, чтобы уклониться от судебного преследования и обмануть судьбу, которой они по праву заслуживают. Действительно, довольно часто наиболее умелые беглецы направляются на Иокантос, взяв с собой любые ресурсы, какие смогли достать, в попытке обосноваться там. Чтобы выследить такого преступника, нужен стойкий и находчивый агент — человек, которого ведет преданность Империуму и его законам, человек, способный в одиночку, сколько бы времени это ни заняло, поймать тех, кто подверг бы опасности урожай Призрачного Огня. Часто это занимает месяцы, и на протяжение всего этого времени маршал Страдания должен сохранять верность своему делу. Именно поэтому для выполнения ответственной работы маршала Страдания выбираются арбитры, обладающие определенными качествами — крепко верящие в закон, проявившие талант к охоте, обладающие острым умом и способностью приспосабливаться к любой ситуации или

окружающей среде. Мужчин и женщин именно такого типа выбирают, чтобы выследить особо опасных главарей банд Иокантоса и свершить над ними правосудие.
Маршалы Страдания, чья база размещается в небольшом участке на Иокантосе, представляют собой вынужденное отклонение от обычной практики Адептус Арбитрес. Уникальная культура, выращиваемая на мире, и шаткая стабильность, созданная королем Черепом, делают сомнительными масштабные военные операции. Хотя король Череп (и многие другие Вай) уважает власть маршалов Страдания, было бы политически неблагоразумно применить силу и устроить облаву на тех, кто угрожает поставкам Призрачного Огня. С этой целью судья Порвин создал маршалов Страдания. Они должны были странствовать по всему Порту-Страдание и за его пределами. Обладая широкими полномочиями на всей планете, маршалы Страдания избавлены от обычной бюрократии и контроля Адептус Арбитрес. Это дает маршалам Страдания большую свободу выбора во всем, что касается исполнения их обязанностей и необходимости того или иного действия, но многие более консервативные арбитры считают такую свободу опасной. Эти консерваторы считают, что, обладая такой свободой действий, маршал Страдания может стать «сам себе законом», превратиться в жестокого хищника и опозорить доброе имя Адептус Арбитрес. Чтобы этого избежать, окружные маршалы назначают на должности маршалов Страдания Иокантоса лишь самых стойких слуг Империума Человечества, часто привлекая арбитров, которым уже довелось служить инквизитору, и которые уже имели дело с такой властью.
Хотя каждому маршалу рано или поздно дают задание выследить какого-то конкретного беглеца и осуществить над ним правосудие Арбитрес, в его обязанности также входит досконально знать пограничные области, в которых этот преступник в конечном счете попытается скрыться. Маршалы странствуют по планете с большими знаменами, которые указывают их местонахождение местным жителям. Местное население и племена приходят в такие места, которые часто называют «Флагами», чтобы маршал рассудил их тяжбы. Таким образом, эти одиночки-агенты Адептус Арбитрес становятся знатоками обычаев, местности и населения десятков пограничных застав и поселений, и могут быстро ознакомиться с новыми обычаями. Когда им не нужно охотиться за преступником, они могут знакомиться с просторами Иокантоса. В некоторых местах маршалов Страдания приветствуют как сотрудников далекого Адептус Терра, которых знают и которым верят местные вожди и лидеры. В других их считают точно такими же, как и преступники, на которых они охотятся — жестокими линчевателями или грубыми агентами нежеланного, тиранического Империума. Обязанность каждого маршала Страдания, независимо от его репутации, - завести связи и личные ресурсы. На эти связи маршалу Страдания приходится полагаться для получения информации о происходящем в окружающем мире, поскольку даже настолько много путешествующий человек, как маршал Страдания, не в состоянии знать все тайны целого мира. Маршалы Страдания весьма искусно налаживают связи на новом месте и могут быстро вычислить инакомыслящих.
Долг инквизитора – не только выкорчевывать ересь и измену, но и чувствовать тех, кто совершает эти мерзкие преступления против человечества. В этом отношении ремесло маршала Страдания часто сходно с работой Инквизиции. Инквизитор в поисках опасного еретика в незнакомом регионе (таком как Пространство Коронус или Иерихонский Пролив) поступит мудро, заручившись поддержкой такого арбитра, поскольку его знания и способность быстро заводить связи, без сомнения, укажут путь к местонахождению преступника. Если инквизитор хочет вести охоту скрытно и сохранить свое присутствие в тайне от жертвы, то маршал Страдания, которому уже приходилось выявлять опасных преступников – прекрасный выбор.

Маршалы Страдания никак не задействованы в процедуре сбора доказательств, поскольку их работа заключается в исполнении смертного приговора тех, кто уже был признан виновным судами Арбитрес. Их таланты и выучка заключаются в основном в том, чтобы выследить жертву, принудить ее к столкновению и победить в жестокой схватке. Поэтому маршалы Страдания склонны быть прямолинейными грубыми людьми, которых некоторые не очень умные арбитры и, тем более, образованные адепты считают жестокими и склонными к криминалу. Вполне возможно, что причиной этому является обстановка, в которой они живут — жестокое пограничье, населенное закаленными Имперскими гражданами и оппозиционерами. В столь враждебной окружающей среде и среди столь приземленных людей тонкость и претенциозность - признаки слабости, а не ума. Маршалы Страдания честно сражаются со своими целями, и делают это мастерски. Очень часто выдержка маршалов Страдания проверяется под огнем болт-пистолета, хотя приеступники, которые в состоянии достигнуть такого результата, действительно редки.

Становление Маршалом Страдания
Наиболее простой путь становления Маршалом Страдания - через службу Святым Ордосам Инквизиции. Хорошо проявивших себя на этом поприще каликсидских арбитров обычно временно производят в звание маршала Страдания и обеспечивают жертвой, поимка которой - испытание, призванное оценить их ценность. Их доставляют в участок в Порт-Страдании и ждут их возвращения. В редких случаях преступник начинает настолько раздражать арбитра, что его поимка и приведение приговора в исполнение становится единственной целью, которую имеют перед собой все его мысли и действия. В таких случаях арбитр может запросить особое разрешение на преследование жертвы. Такие люди редко становятся истинными маршалами Страдания, хотя их опыт и способность к адаптации делают их навыки и образ жизни примерно такими же.
Хотя отправить на Иокантос для получения звания маршала Страдания могут только арбитра, известно, что Святые Ордосы иногда посылают своих аколитов на обучение к одному из маршалов Страдания. Таких агентов в шутку называют "дураками Страдания", но они, тем не менее, получают те же самые навыки и выучку, что и маршал Страдания, хотя и без соответствующего звания.
Требуемые Карьеры: Арбитр, Ассасин, Гвардеец, Негодяй.
Заменяемый Ранг: 5 или выше(3,000 Очков Опыта)
Требования: Умения Выслеживание и Слежка

Улучшения Маршала Страдания
Улучшение Стоимость Тип Требования
Бдительность +10 100 Умение Бдительность
Бдительность +20 100 Умение Бдительность +10
Общие знания (преступный мир) 100 Умение —
Общие знания (преступный мир)+10 100 Умение Общие знания (преступный мир)
Сбор сведений 100 Умение —
Сбор сведений +10 100 Умение Сбор сведений
Навигация (планетарная) 100 Умение —
Навигация (планетарная)+10 100 Умение Навигация (планетарная)
Проницательность 100 Умение —
Слежка +10 100 Умение Слежка
Выживание 100 Умение —
Выживание +10 100 Умение Выживание
Выслеживание +10 100 Умение Выслеживание
Выслеживание +20 100 Умение Выслеживание +10
Погонщик 100 Умение —
Погонщик +10 100 Умение —

Бесстрашный 200 Талант —
Ненависть (преступники) 200 Талант —
Железная челюсть 200 Талант Ст 40
Стальные нервы 200 Талант —
Выучка с пистолетом (болт) 200 Талант —
Крепкий орешек 300 Талант СВ 40
Талантливый (Выслеживание) 300 Талант —
Настоящее мужество 300 Талант Ст 40

Адепт-вериспекс

"Здесь настолько много улик, что преступнику оставалось только написать на месте преступления свое имя. Чтобы найти его, понадобятся лишь соответствующие знания и оборудование. В кратчайшие сроки ваш преступник предстанет перед судом."
-Адепт-офицер Килварек на месте преступления на Ваксаниде

Иногда участку-крепости на Сцинтилле, чтобы привлечь к суду знать, нужно нечто большее, чем тяжелая рука и полицейский щит. Случается такое, что Адептус необходимо выявить преступника, прежде чем арестовать его. Действительно, часто настоящий преступник настолько далек от самого преступления, что связать их вместе можно только с помощью явных улик. В подобных обстоятельствах улики часто почти невидимы даже для самого опытного арбитра. Эта задача ложится на сотрудников особого рода, способных не только найти эти улики, но и проанализировать их и извлечь всю возможную информацию. Во время первой чистки Дома Транг инквизитор Арктул счел необходимым работать в тесном сотрудничестве с Адептус Арбитрес, поскольку падший благородный дом использовал свои обширные ресурсы, чтобы избежать захвата. Осуществление чистки заняло десятилетия, и в ее процессе инквизитор Арктул работал в тесном сотрудничестве с судьями Адептус Арбитрес, обучая адептов множеству способов выявления истины.
Эти агенты, известные как адепты-вериспекс, - редкий случай сотрудничества Адептус Арбитрес и Ордо Каликсида. Именно вериспекс на службе Империуму Человека используют собственные обширные знания, приобретенные как во время обучения, так и с помощью имплантов, чтобы улавливать малейшие признаки улик, оставленных самыми осторожными подозреваемыми. Адепты некоторое время провели в Трехрогом дворце, где за их обучением тщательно наблюдали доверенные мудрецы. После того, как в последнее время дом Транг вновь начал поднимать голову, лорд-маршал Гореман обратился к своим союзникам в Инквизиции за помощью в обучении некоторого числа адептов-вериспекс. Он лелеет надежду, что их навыки окажутся бесценны во всем секторе.
Путь адепта-вериспекс начинается намного раньше, чем путь обычного адепта, часто в течение первых двух десятилетий жизни. Это вызвано тем, что специализированные программы обучения требуют от адептов-вериспекс широкого круга знаний. С раннего возраста потенциальных адептов забирают из Схола Прогениум и учат особенностям Имперской доктрины, которые будут относиться к выполняемым ими задачам. Наряду с воспитанием непоколебимой преданности и беспрекословного повиновения их обучают методам сбора данных о личности. Таким обучением занимаются квалифицированные аналитики Арбитрес. Затем бывалые аколиты Инквизиции обучают их обычаям и особенностям поведения граждан из всех слоев общества. И наконец, они учатся обрабатывать данные, которые может им предоставить любой тип обнаруживающих сервиторов и авгуров. Количество методик, используемых адептами в каком-либо аспекте своей работы настолько же велико, как разнообразие химических составов пластали,

производимой на разных мирах у разных производителей в секторе Каликсида, или разнообразие генетических отличий различных благородных домов Прола IX. Чтобы занестив каталоги и систематизировать такое многообразие, нужны десятилетия, поэтому немногие адепты-вериспекс приступают к активной работе ранее, чем через сорок лет после начала обучения. Из-за огромных средств, в которые обходится Адептус Арбитрес и Святым Ордосам обучение одного-единственного адепта-вериспекс, эти обученные агенты чрезвычайно ценятся и часто держатся подальше от непосредственного участия в охране Имперского закона . Однако, это не всегда представляется возможным. Всякий раз, когда адепта-вериспекс посылают на полевую работу, его сопровождают наиболее способные помощники Инквизитора или Судьи.
Адептов-вериспекс обычно призывают, чтобы обрабатывать такие данные, которые требуют очень мощного разума. Хотя в сравнении с обычными людьми адепты-вериспекс часто являются самыми умными и образованными аколитами, многие из них ставят себе мозговые импланты и когитаторы, помогающие им в работе. Сканеры, пикт-рекордеры, устройства обработки, массивы химического и метафизического анализа – все это обычные предметы для адепта-вериспекс. Хранилища когитаторов и легионы технических сервиторов, подобные находящимся в распоряжении корпуса Вериспекс, редко можно увидеть вне пределов Адептус Механикус. В самом деле, связи между Вериспекс и жречеством Марса многочисленны и разнообразны. Технические навыки, требуемые для становления адептом-вериспекс, иногда считаются граничащими с ересью, и в истории известны случаи, когда адептов-вериспекс использовали в своих целях искушенные в политике архимагосы. Поэтому многие миры-кузни и анклавы Механикус заключают небольшие договоры о собзе и взаимопомощи с близлежащими Округами Арбитрес. Жрецы Марса ревностно хранят свои тайны, но они поделиться самой сокровенной тайной в обмен на защиту и обеспечение конфиденциальности, когда ситуация касается дел Механикус.

Становление Адептом-вериспекс

Как это часто бывает в кругах Адептус, адептами-вериспекс редко становятся по собственному выбору. Навыки, которыми должен обладать судебный эксперт Инквизиции, многочисленны и специфичны, для их получения необходимо долгое время провести в библиотеках Трехрогого Дворца. Преобладающее большинство адептов-вериспекс начинает карьеру в чрезвычайно раннем возрасте, хотя иногда кандидата принимают уже после того, как он проведет некоторое время в ячейке аколитов. После относительно небольшого числа лет новички получают специальность согласно их способностям и склонности. Этих подающих надежды адептов прикрепляют к соответствующему по специальности старшему адепту-вериспекс. Начинается долгое ученичество, в ходе которого их тайные знания становятся на редкость детальными и обширными. После этого ученичества, которое может продлиться от нескольких лет до десятилетий, адепта наконец посылают в залы каталогов Трехрогого Дворца или на службу инквизитору.
Требуемая Карьера: Адепт
Заменяемый Ранг: 1 или выше (0 Очков Опыта)

Талант: Несравненное мастерство
Адепт в течение многих лет изучал единственный предмет и знает его в таких мелочах, что это поражает даже других ученых. Адепт-вериспекс настолько квалифицирован в запоминании фактов, что он добавляет половину своего Бонуса Интеллекта (без учета аугметики, округляется вверх) к степеням успеха любого удачного Теста на

Схоластические знания

Талант: Я такое уже видел
Адепт видел столько мест преступлений, что начал определять их сходу. Адепт может пройти Тест Интеллекта вместо любого Теста расследования.

Улучшения Адепта-вериспекс
Улучшение Стоимость Тип Требования
Бдительность 100 Умение —
Бдительность +10 100 Умение Бдительность
Химопользование 100 Умение —
Общие знания (техника) 100 Умение —
Логика 100 Умение —
Медика 100 Умение —
Схоластические знания (любые)* 100 Умение —
Поиск 100 Умение —
Техно-пользование 100 Умение
Предусмотрительность 100 Талант Инт 30
Усиленные чувства (зрение) 100 Талант —
Усиленные чувства (слух) 100 Талант —
Искушенный 200 Талант СВ30
Логис имплантат 200 Талант —
Сопротивление (страх) 200 Талант —
Я уже такое видел 200 Талант Искушенный, Вспомнить все
Вспомнить все 200 Талант Инт 30
Несравненное мастерство 200 Талант Талантливый (Схоластические знания), Вспомнить все
Талантливый (Схоластические знания)** 500 Талант -
** Это умение можно брать до 4 раз*
*** Этот Талант работает как Талантливый для всех Умений «Схоластические знания», одновременно персонаж может получать только один бонус «Талантливый».*

Директивы ячейки
"Инквизитор Окт Енох приказал мне сотрудничать с тобой и твоими арбитрами в моем преследовании дома Трунг. Надеюсь, вы не будете путаться у меня под ногами, арбитры."
-Старшая сестра Одра

Директивы Ячейки представляют общие способности, доступные группе аколитов, получивших специальную подготовку или инструкции к действиям. Подобно Альтернативным Карьерным Рангам, они дают персонажам дополнительные или просто другие варианты обучения и выбора талантов, которые, возможно, их карьера обычно не позволяет. В отличие от Альтернативных Карьерных Рангов, Директивы Ячейки покупаются всей группой аколитов. Каждый игрок в группе должен заплатить стоимость вступления в Очках Опыта, и группа должна соответствовать всем перечисленным требованиям, чтобы получить доступ к Таблице Улучшений для Директивы Ячейки. Кроме того, все члены группы получают все специальные способности Директивы Ячейки.
Директивы Ячейки не заменяют Карьерные Ранги игроков, но позволяют им в любое время покупать опции из другой Таблицы Улучшений. Если группа хочет добавить в

ячейку еще одного участника, он должен просто заплатить стоимость вступления.

Использование директив ячейки

Вся группа должна изъявить желание использовать Директиву Ячейки и получить на это разрешение МИ. Директивы Ячейки влияют на всех аколитов, и поэтому должны быть тщательно обсуждены. Как только группа выбрала Директиву Ячейки, каждый персонаж должен заплатить Стоимость Вступления в Очках Опыта, чтобы сформировать Ячейку. Теперь у них появился доступ к специальной способности, связанной с Ячейкой, и к улучшениям, перечисленными в Таблице Улучшений Ячейки.
Если другой персонаж хочет присоединиться к Ячейке, он должен получить разрешение группы. Если они соглашаются (возможно, потребовав какой-либо инициации), он может заплатить Стоимость Вступления и получить доступ к специальной способности и Таблице Улучшений Ячейки.
Формат Директив Ячейки
Каждая Директива Ячейки использует следующий формат:

Название

Каждая Ячейка имеет уникальное название. Часто это название, используемое инквизиторами для описания предназначения ячейки.

Описание

У каждой ячейки есть описание, иллюстрирующее ее направленность. Это поможет Вам создать представление о том, как Ваша группа может выглядеть и действовать, если хочет создать ячейку этого типа.

Стоимость вступления

Показывает стоимость в Очках Опыта, которую каждый игрок должен заплатить, чтобы создать ячейку или присоединиться к ней. МИ может решить убрать Стоимость вступления, если полагает, что Директива ячейки подходит к теме и целям кампании.

Требования

Это - требования, которым ячейка должна соответствовать всегда. Если по какой-либо причине ячейка прекращает отвечать этим требованиям, ее члены лишаются возможности покупать улучшения из Таблицы Улучшений ячейки, пока снова не начнут отвечать требованиям.

Специальная способность

Каждый член ячейки получает доступ к специальной способности сразу после вступления в ее ряды.

Таблица улучшений

Это – таблица улучшений, связанная с ячейкой. Участники могут покупать способности ячейки так же, как из Таблицы Улучшений Карьеры. Это может дать им варианты развития, обычно недоступные, либо доступные, но раньше чем обычно либо по более низкой цене.

Штрафники

Аколитов чаще всего призывают на службу Инквизиции потому, что они высококвалифицированы, проверены в сражении с врагами человечества, или просто имеют некие качества, которое Инквизитор счел полезными. Однако, иногда аколит – просто расходный материал.
По подобию Штрафных Легионов Имперской Гвардии, инквизиторы Каликсидского Ордо Еретикус иногда собирают вместе тех, кто заслуживает шанса на искупление в смерти, и дают им такой шанс. Таких аколитов всегда сопровождает верный слуга Ордоса, и им дают чрезвычайно опасные миссии, к которым они не особенно хорошо подготовлены. Задачей надзирателя, коим обычно является Арбитр, Клирик или Сестра Битвы, является успех миссии группы. Хотя некоторые в качестве мотивации своих подопечных используют награды, часто более эффективным средством является взрывающийся ошейник.
Стоимость вступления: 100 Очков Опыта
Требования: Один из членов ячейки должен быть Арбитром, Клириком или Сестрой Битвы.
Нечего терять: Аколиты такой ячейки могут потратить Очко Судьбы, чтобы игнорировать результаты Теста на Страх в течение 1к5 ходов.

Банда улья

Глубоко под нагромождением жилых комплексов миров-ульев, подобных Сцинтилле, располагаются подульи. Эти стальные лабиринты, где почти не властен закон, стали домом для банд и мутантов. Именно сюда бегут многие преступники в надежде избежать обнаружения. Подулье хранит множество тайн, и многие из них могут стать опасными, если их не вывести на свет Бога-императора.
Чтобы лучше раскрыть эти тайны подулья, некоторые каликсидские инквизиторы создали ячейки аколитов, чья единственная цель – стать Бандой Улья и действовать в недрах одного из многих ульев сектора Каликсида. Они могут работать без поддержки в течение многих лет (или дольше), отчитываясь перед своим инквизитором с помощью сообщений в тайниках или через защищенные вокс-каналы. Их информация бесценна, а члены группы обучены поиску всего подозрительного и способны его найти.
Стоимость вступления: 100 Очков Опыта
Требования: Один из членов ячейки должен быть Негодяем или взять при создании персонажа Биографию Член Банды Улья.
Сочетание: Жители улья получают Техно-пользование как тренированное Умение. Другие аколиты получают Техно-пользование как нетренированное Базовое Умение и получают Умение Знание Языка (диалект улья) как тренированное Базовое Умение

Улучшения Штрафников

Улучшение Стоимость Тип Требования
Общие знания (Адептус Арбитрес) 100 Умение —
Проницательность 100 Умение —
Поиск 100 Умение —
Слежка 200 Умение —
Тихое передвижение 200 Умение —

Химическая кастрация бесплатно Талант —
Двойная команда 200 Талант —
Чуткий сон 200 Талант Вос 30
Молниеносные рефлексы 200 Талант —
Неприметный 200 Талант —

Улучшения Банды улья

Улучшение Стоимость Тип Требования
Общие знания (Преступный мир) 100 Умение —
Обман 100 Умение —
Перевоплощение 100 Умение —
Поиск 100 Умение —
Техно-пользование +10 200 Умение Техно-пользование
Тайная полость 100 Талант —
Выучка с тяжелым оружием (СБ) 200 Талант —
Имитатор 200 Талант —
Выучка с пистолетом (СБ) 100 Талант —
Уличный бой 100 Талант —

Межведомственное сотрудничество

В секторе Каликсида многократно случалось так, что Адептус Арбитрес и Святые Ордосы Инквизиции преследовали одну и ту же преступную группу. Это не удивительно, так как стоит лишь раз отвернуться от законов Бога-Императора Человечества, и ничто не удержит тебя от дальнейшего скатывания в ересь.
Вероятно, именно поэтому инквизиторы считают Арбитров отличными аколитами. В процессе выполнения своей работы многие инквизиторы заводят связи в Адептус Арбитрес, и наоборот. Поэтому совсем неудивительно, что ячейка аколитов может получить задание помочь Адептус Арбитрес в особенно сложном расследовании.
Стоимость вступления: 100 Очков Опыта
Требования: В ячейке не может быть аколитов ниже 3 Ранга.
Обмен опытом: Каждый аколит тренирован в чем то одном из следующего: Общие знания (Адептус Астартес), Общие знания (Империум), Сбор сведений, Поиск или Проницательность.

Опергруппа

Существуют еретики, ксено-предатели и варпопоклонники, которые п окаким-то причинам долгое время избегали поимки. Для инквизитора Каликсидских Ордосов не является чем-то необычным создать целую ячейку аколитов с целью поимки одного человека или уничтожения небольшой группы. Именно эти опергруппы чаще всего взаимодействуют с планетарными правительствами или местным участком-крепостью. Инквизитор Окт Енох, возможно, известен прежде всего тем, что использует опергруппы и для преследования цели предоставляет им значительные ресурсы и полномочия. Часто в этих группах состоят члены Адептус Арбитрес (особенно он любит привлекать в ячейки маршалов Страдания), хорошо обученные адепты-вериспекс и сестры орденов Веспила.
Стоимость вступления: 300 Очков Опыта
Требования: В ячейке должен быть хотя бы один Адепт или Арбитр.
Облава: Аколиты стремятся найти кого-то конкретно, либо загнать в угол группу

заговорщиков. В зависимости от природы цели ячейка получает одну из следующих особенностей:

Демоны: Аколиты считают Запретные знания (демонология) Базовым Умением и получают бонус +10 на Тесты Страха против Демонов.
Еретики: Аколиты считают Запретные знания (ересь) Базовым Умением и накладывают штраф -10 на любые Тесты Обмана, направленные против более чем одного члена ячейки.
Ксеносы: Аколиты считают Запретные знания (ксеносы) Базовым Умением и получают бонус +10 на Тесты Техно-пользования при идентификации ксено-технологий.

Улучшения «межведомственного сотрудничества»
Улучшение Стоимость Тип Требования
Общие знания (Адептус Астартес) 200 Умение —
Общие знания (Империум) 200 Умение —
Сбор сведений 200 Умение —
Проницательность 200 Умение —
Поиск 200 Умение —
Выучка с ручным оружием (СБ) 100 Талант —
Обезоружить 200 Талант Лов 30
Ненависть (преступники) 200 Талант —
Выучка в рукопашной (шоковое) 300 Талант —
Арест 200 Талант —

Улучшения Опергруппы
Улучшение Стоимость Тип Требования
Бдительность 200 Умение —
Сбор сведений 200 Умение —
Допрос 200 Умение —
Поиск 200 Умение —
Проницательность 200 Умение —
Талантливый (Проницательность) 300 Талант —
Талантливый (Поиск) 300 Талант —

Глава III: Арсенал Арбитрес

"Нарушитель, я вынужден тебе сообщить, что этот кибермастиф специально создан для выслеживания. Если он однажды учуял твой запах, он будет преследовать тебя по всей Сцинтилле. Он будет гнать тебя через пустоши, через клоаку подулья и через шпили знати. Он не остановится, его невозможно сбить с пути, и у него есть твой палец. Ты можешь сейчас сбежать от меня, но он все равно убьет тебя, возможно, спустя многие годы. Ты предпочитаешь жить, зная, как умрешь, или все же ответишь на мои вопросы?"
-Судья Траггарт

Большинство командиров Имперской Гвардии разинуло бы рот от удивления и зависти, увидев обычный арсенал Адептус Арбитрес. Эти похожие на пещеры залы, скрытые глубоко под мрачными крепостями-участками и залами суда, за длинными коридорами, прерываемыми лишь бомбоубежищами, сервиторами и контрольно-пропускными пунктами, заполнены тысячами единиц невероятно мощного боевого вооружения, причем даже на спокойных райских мирах. Некоторые изумленные люди относят такое накопление оружия и военного снаряжения к склонности Арбитрес к паранойе; но более мудрые знают, что Арбитрес так часто находились на переднем крае долгих, тяжелых

осад, начатых коррумпированными местными чиновниками, что говорить о паранойе означает проявить потенциально опасную наивность.
Политика Арбитрес состоит в том, чтобы в любой момент иметь доступ к намного большему количеству оружия и снаряжения, чем им в данный момент требуется, множество оружейников стараются удовлетворить это желание, и по воле старших арбитров и закаленных судей тратят свои жизни, жадно приобретая и накапливая столько боеприпасов и вооружения, сколько может поместиться в казармах.

Холодные склады

Обычная практика, перенятая многими каликсидскими Участками от Трехрогого Дворца – создание складов оружия, изъятого у преступных отбросов, представших перед судом. Наиболее известные из таких хранилищ содержат оружие, изъятое у холодных торговцев. Такие хранилища известны как холодные склады. За несколько столетий любой каликсидский участок конфисковал огромное количество контрабандного вооружения и боеприпасов всех типов. После того, как оружие использовали в качестве доказательства против предыдущего владельца, его чистят, смазывают и помещают в секцию склада, предназначенную для ознакомления младших арбитров с видами оружия, используемого местными правонарушителями. Кроме создания чрезвычайно информативных и захватывающих наглядных пособий по истории развития оружия среди преступных братств, у холодных складов есть любопытная вторичная функция – обширный неотслеживаемый источник оружия, которое можно добыть, не ставя в известность планетарные власти. Этот ресурс не обходят вниманием многие инквизиторы, у которых есть связи в кругах каликсидских Адептус Арбитрес.

Арсеналы силовиков

Силовики, будучи намного более разнообразными, чем подразделения Арбитрес, сильно отличаются используемым снаряжением. Хотя и есть исключения, они обычно имеют меньше ресурсов, чем Арбитрес, и обычно обходятся снаряжением немного более низкого качества. Планетарный режим, которому они служат, также оказывает существенное влияние на используемые средства.
На райском мире Рет силовики Магистратума, охраняющие покой в палисадниках знати, редко сталкиваются с проблемами более серьезными, чем нечистые на руку слуги богатых посетителей. Поэтому они одеты в яркую униформу и позолоченные остроконечные шлемы, и вооружены дубинками.
На мире-улье Благочестие удушливая жара и большая плотность населения, похоже, вызывают ночные вспышки ужасающего насилия. Учитывая широко распространенную по Благочестию сеть могущественных наркобаронов, параноидальное правление совета урожденных дворян и наличие воюющих банд, неудивительно, что местные силовики (известные как Подавители), экипированы и вооружены по меньшей мере как планетарный оборонный полк с полным комплектом тяжелого вооружения и бронированных транспортных средств.

Отношение к униформе

Справедливости ради стоит отметить, что есть определенная натянутость в отношениях между многими планетарными силовиками и их коллегами из Арбитрес. Силовики часто злятся на то, что они считают назойливым высокомерием и жестокостью Арбитрес, в то время как Арбитрес склонны смотреть на силовиков свысока как на плохо обученный сброд, годный только на то, чтобы разнимать драки в кабаках. Иногда трения могут возникнуть между этими двумя правоохранительными органами по вопросам юрисдикции

или даже по более незначительным поводам. Например, на многих мирах Каликсиды силовики изменили свою униформу, чтобы она была больше похожа на красно-черную форму Арбитрес сектора. Хотя, по-видимому, это задумывалось как почтительное подражание, некоторые арбитры высказали свое беспокойство, считая это проявлением идиотизма местных жителей, порочащих доброе имя и репутацию судей. На многих мирах, таких как Тикал, Синофия и Гвоздика, Арбитрес отреагировали, внезапно изменив цвет своей униформы, чтобы избежать любого предположения, что они - "обычные" силовики.

Сделано в подполье

Отчаянным отбросам, населяющим нижние уровни миров-ульев, часто не хватает ресурсов, чтобы произвести столь же изящное и смертоносное оружие, как то, что используется агентами Империума. И все же, в силу обстоятельств и враждебной окружающей среды, в которой они живут, они намного сильнее нуждаются в защите, которую может обеспечить такое оружие.
В результате этого на каждом каликсидском мире существует процветающий черный рынок оружия. В большинстве жилых помещений можно найти как минимум одну единицу оружия того или иного типа. В зависимости от местного уровня развития технологии и планетарных законов, касающихся хранения оружия, это может быть обычная дубина или мощное автоматическое оружие. Это оружие часто грубое и плохо сделанное, склонное к катастрофическим сбоям, которые могут привести к травме или даже смерти. И силовики, и арбитры ночами прочесывают улицы в поисках незаконных подпольных мастерских по производству оружия; мастерские сами по себе могут являться первыми признаками начинающегося восстания против Имперского правления.

Оружие ближнего боя

Учитывая, что большую часть Арбитрес и планетарных силовиков строго наказывают за смерть подозреваемого во время расследования, неудивительно, что они избегают использовать клинковое оружие. Вместо этого они полагаются на всевозможное дробящее оружие, потрескивающие разрядами шоковые дубинки и гудящие силовые молоты. Преступное отродье, с которым они сталкиваются, не имеет никакого сдерживающего фактора и с радостью использует самое смертоносное оружие, на которое сможет наложить свои мерзкие лапы.

Свинчатка

Это оружие состоит из короткой ручки, соединенной с гибкой, тяжелой верхней частью, которая обычно оборачивается в какую-нибудь мягкую ткань. Это оружие (также известное как блэкджек, щелкун, болванчик, или любой из тысячи других красочных местных терминов) может при правильном использовании весьма эффективно вырубить подозреваемого. Некоторые силовики используют это оружие, более широко оно распространено среди похитителей, которые поддерживают отрасли работорговли и вивисекции на больших мирах-ульях
Если это оружие используется против человека, который не ожидает нападения (см. страницу 187 Книги правил по Темной Ереси), это оружие увеличивает уровень Усталости вместо нанесения Ран (также с учетом Брони и Стойкости).

Тонфа

Это - дубинка снебольшой ручкой, расположенной под прямым углом к основной части приблизительно в шести дюймах от одного из концов. Такая форма позволяет полицейской дубинке располагаться вдоль предплечья владельца, обеспечивая некоторую защиту от нападающего в ближнем бою. Дубинки такого типа используются в тысячах стилей боевых искусств, и многие силовики невероятно искусны в ее использовании. Эта дубинка, из-за своей уникальной формы, обеспечивает бонус +5 на Тесты Навыка Рукопашной при Парировании.

Заточка

Заточки - импровизированное острое оружие, грубые лезвия или шипы. Это оружие, изготавливаемое с определенной жестокой изобретательностью из широкого спектра материалов, смертельно, хотя и довольно непрочно. Некоторые силовики говорят, что истинный отброс общества можно отличить по способности создать такой инструмент не имея практически никаких ресурсов. Большинство жителей миров-тюрем быстро узнает, что разница между живым человеком и покойником в том, насколько быстро он сможет раздобыть себе такую штуку.

Силовая булава образца Агни

У этой относительно небольшой и недорогой в производстве модели силовой булавы немного тяжеловата рукоять, поэтому некоторые ценители силового оружия считают ее несколько неэстетичной. Она распространена в участках «второй линии» (как их кое-где называют), где проблем особенно не ожидается, или среди команд транспортных средств, которые ценят удобные пропорции. Как и у всех настоящих силовых булав, у этой есть несколько уровней энергии, которые можно менять в зависимости от обстоятельств. Владелец может переключать параметры силовой булавы с низкого на высокий уровень мощности либо обратно один раз за ход как Свободное Действие.

Силовой таран образца Бакка

Этот силовой таран - тяжелая труба с парой длинных ручек, расположенных с двух сторон по всей ее длине. Внутри трубы мощное силовое поле, связанное с ударной частью, набалдашник которой часто формой напоминает Имперскую аквилу. Эти тараны были созданы для использования на Каррике и других мирах Каликсиды с высокой силой тяжести, где стены и двери делались наиболее прочными. Силовой таран образца Бакка обычно держат два арбитра, которые бьют им в дверь или даже в стену, боек тарана, направленный вперед, окружает мерцание разрушающего поля. Это оружие достаточно мощно, чтобы начисто сорвать с петель любую дверь, и более чем способно за считанные секунды пробить дыру в кирпичной стене.
Хотя это оружие теоретически может использоваться в бою, на самом деле оно для этого не предназначено, его основная цель – открывать вход. В знак того, насколько оно неповоротливо, оно налагает штраф -20 на Навык Рукопашной при использовании в ближнем бою. Однако, считается, что таран наносит двойной урон неживым объектам, таким как двери и стены. Это оружие может позволить владельцу очень быстро войти в любое обычное строение, если только МИ не хочет этому воспрепятствовать из соображений сюжета.

Силовая булава образца Циклопея

Эта огромная и ужасающая, встречающаяся только в секторе Каликсида двуручная

силовая булава содержит в себе чудовищной мощности разрушающее поле, которое разрывает межмолекулярные связи в предметах, по которым ею бьют. В отличие от обычной булавы, у этой есть только один уровень мощности – максимальный. Это оружие, достаточно мощное, чтобы одним ударом уничтожить автомобиль или отправить противника в полет на несколько десятков футов, хранят до момента подавления особо сильных бунтов. Оно создано для того, чтобы внушать страх, запугивать врагов Арбитрес, и заставлять целые толпы сжиматься в страхе перед его владельцем.
Арбитр, который поражает цель силовой булавой образца Циклопея, получает Черту Страх (1) против союзников этой цели до конца боя.

Силовая булава образца Станков

У этой легкой, тонкой, и изящной силовой булавы (в секторе Каликсида производимой только на заказ) есть шипастая гарда и длинная, прямая, невесомая ручка. Обращаться с ней надо скорее как с мечом, нежели как с булавой, что некоторые пользователи считают излишним, и критики назвали оружие неудобным и трудным в обращении. Однако, арбитры, служащие в участках-крепостях Станков, находят, что тонкий профиль очень эффективен в узких коридорах мануфакторумов. Те, кто все же находит время на ознакомление с особенностями этого образца, объявляют его одним из прекраснейших примеров силовой булавы. Внешняя хрупкость обманчива, и универсальное силовое поле более чем способно наносить противникам такой же урон, как модели с более серьезной массой. Владелец может переключить мощность силового поля один раз за ход за Свободное Действие. Это оружие так хорошо сделано и сбалансировано, что добавляет +5 к Навыку Рукопашной владельца при Парировании.

(здесь позже будет картинка)

Электрокирка

Преступники, которым приходится сталкиваться с тяжело бронированными арбитрами или силовиками, часто ищут способы пробить их защиту. Такие усилия могут быть как жалкими, так и удивительно смертельными. Прекрасный пример последнего случился в 812.M41 при восстании в шахте Гул на Сеферис Секундус, когда банды мутантов успешно изолировали и уничтожили немногочисленный патруль Арбитрес инструментами, оборудованными сильно модифицированными генераторами разрушающего поля из горнодобывающего оборудования. На текущий момент существует немного образцов этого оружия, поскольку Арбитрес без особых затей заполнили шахту Гул нервно-паралитическим газом. Однако экземпляры, которые удалось сохранить, теперь уходят по хорошей цене на каликсидском черном рынке.

Хредринский шоковый посох

Это необычное оружие используется благородными холлмаршалами с Хредрина. На этом мире-улье, где кишат головорезы, вооруженные ножами, эти отважные силовики патрулируют обширные подземные палаты больших туннельных городов, вооруженные изящными металлическими шестами, на обоих концах которых расположены гудящие шоковые генераторы. Холлмаршалы выработали уникальный стиль боя, который позволяет им удерживаться вне зоны досягаемости противников, а затем делать выпад и повергать их в судорогах на холодный пол с помощью ошеломляющей энергии генераторов.

Телескопическая шоковая дубинка образца Ортлак «Обида»

Одним движением запястья это оружие удлиняется от размеров короткого стержня длиной не более ладони, который легко спрятать, до длинной дубинки восемнадцати дюймов в длину. В дубинку встроен миниатюрный шоковый генератор, который может произвести пять шоковых разрядов прежде, чем ему потребуется перезарядка. Это оружие распространено среди работающих тайно оперативников , которые хотят, чтобы подозреваемый дожил до допроса. Временами такие дубинки попадают на склады оружия более тайных организаций, таких как Инквизиция.

Шокер

Это небольшие устройства прямоугольной формы с парой небольших шипов на одной из сторон. Когда нажимается кнопка на другой стороне коробки, между шипами проскакивает синий дуговой разряд и воздух наполняется запахом озона. Если поднести шипы к голой коже жертвы, она получит существенное поражение электрическим током, что ошеломит ее до неподвижности. Это - древняя технология, и человечество возвращается к ней снова и снова в различных вариантах.

Таблица 3-1 Оружие ближнего боя
Название Класс Урон Прб Специальное Вес Цена Доступность
Примитивное
Свинчатка ББ 1к10-1У 0 Примитивное 1кг 15 Обычная
Заточка ББ 1к5-1 Р 0 Примитивное, Несбалансированное 0.5кг - Распространено
Тонфа ББ 1к10 У 0 2.5kg 30 Средняя
Силовое
Силовая булава образца Агни (малая мощность) ББ 1к10 У 0 Шоковое 0.75кг 1,500 Редкость
Силовая булава образца Агни (большая мощность) ББ 1к10 +4Э 4 Силовое поле .75kg 1,500 Редкость
Силовой таран образца Бакка ББ 2к10 У 6 Силовое поле, громоздкое 25kg 1250 Редкость
Силовая булава образца Циклопея ББ 2к10 У 5 Силовое поле, громоздкое, Шоковое, Особое 8.5kg 4,000 Редкость
Силовая булава образца Станков (низкая мощность) ББ 1к10-1 У 0 Шоковое .5kg 2,100 Большая редкость
Силовая булава образца Станков (высокая мощность) ББ 1к10+5 У 5 Силовое поле .5kg 2,100 Большая редкость
Shock
Электрокирка ББ 1к10+4 Э 6 Силовое поле, Громоздкое, Нестабильное, Перегрев 3kg 800 Большая редкость
Хредринский шоковый посох ББ 1к10 У 0 Сбалансированное, Шоковое 4kg 325 Редкость
Телескопическая шоковая дубинка оразца Ортлак «Обида» ББ 1к10-1 У 0 Шоковое 1.5kg 200 Дефицит
Шокер ББ 1к5-2 Э 0 Шоковое .75kg 90 Дефицит

Оружие дальнего боя

Адептус Арбитрес - военизированная сила, и как таковая, применяет великое множество типов оружия дальнего боя. Количество боевого оружия, которым они обладают, немыслимо, и служит постоянным предупреждением для любого склонного к мятежу планетарного губернатора. Арсеналы большинства участков улья способны снабдить

оружием армию в десять раз большую, чем штат самого участка, либо дать возможность продержаться в осаде многие месяцы.

Автоматический пистолет Иус

Даже планетарные лорды не могут повлиять на то, каким оружием начальник участка Арбитрес снабжает своих офицеров. Его выбор может колебаться от безвредных обесточенных дубинок до полноценного боевого оружия вроде болтеров или крак-гранат. Однако, есть определенное оружие, которое предписано к ношению Арбитрес самим лордом-маршалом Гореманом, и пистолет Иус как раз входит в эту категорию. Иус, который обычно используют в качестве резервного оружия вместе с дробовиком Арбитрес, можно найти как у каликсидских Арбитрес, так и у планетарных силовиков Сцинтиллы. Этот простой и непритязательный, но тем не менее абсолютно надежный пистолет, созданный оружейными мастерами Ганметал-сити, получился настолько крепким, насколько это возможно. Это оружие, как правило, выдаваемое младшим чинам обеих организаций, создано таким образом, чтобы быть простым в обращении и выдерживать нагрузки, которые вывели бы из строя другое огнестрельное оружие. Многим из этих скромных пистолетов уже тысячи лет, на протяжении которых они служили поколениям мужчинам и женщинам, стоящим на страже закона в самых жестоких ульях галактики.

Ручная пушка «Убийца судей»

Все злодеи и правонарушители боятся, что их грязные делишки привлекут внимание Арбитрес или местных силовиков. Наиболее отчаянные отбросы общества принимают против этого меры предосторожности, выходя на контакт с еретехами или подпольными оружейными мастерами и обзаводясь оружием, способным остановить идущего по следу одетого в панцирь арбитра. Тысячи различных видов конфискованных «убийц судей» подобно строкам доносящейся сквозь столетия молчаливой литании убийств и бесчестия рядами стоят у стен холодного склада участка-крепости на Сцинтилле. Все конструкции такого оружия объединяет безумное игнорирование безопасности владельца, все меры предосторожности в конструкции пистолета отброшены прочь с целью создания оружия смертельного в равной степени для владельца и жертвы.

Раффирский пистолет против главарей

Это прекрасное оружие, переданное Арбитрес в качестве части планетарной десятины мастерами мануфакториев клана Раффир из улья Субрик, производится по лицензии с использованием древних чертежей Адептус Механикус. Эти пистолеты - огромное, устрашающее оружие шока и ужаса, разработанное для уничтожения крупногабаритных целей в гуще анти-Имперских бунтов. Этим оружием вооружаются старшие офицеры Арбитрес, но не из-за точности или полезности в перестрелке, а из-за урона, который они наносят выделяющемуся из толпы человеку и морали его последователей.

Раффирская винтовка «Пакс Факторем»

И ассасины, и силовики в Ганметал-сити используют команды снайперов, которые прячутся среди горгулий, труб и балок больших ульев, чтобы лучше видеть каждый аспект жизни запуганных граждан внизу, и, при необходимости, нести смерть. Для этих целей используется множество видов снайперских винтовок, включая длинноствольные лазганы и игольники. Однако, многие опытные стрелки полагаются на более традиционное оружие со сплошным боеприпасом, такое как раффирская винтовка «Пакс

Факторем», полуавтоматическая винтовка большого калибра. Ее конструкция весьма надежна, что считается общей чертой оружия, созданного в Ганметал-сити.

Таблица 3-2: Оружие дальнего боя

Название Класс Дист Темп Урон Прб Об Прзд Специальное Вес Цена Доступность
Со сплошным боеприпасом
Пистолет Иус пистолет 30м S/3/- lкl0+3У 0 11 ПД Надежное 1.7кг 95 Средняя
Ручная пушка «Убийца судей» пистолет 20м s/-/- lкl0+2У 6 4 2ПД Ненадежное, Нестабильное 3.5кг 100 Средняя
Раффирский пистолет против главарей пистолет 30м s/-/- 1к10+4У 3 5 2 ПД — .25кг 500 Редкость
Раффирская винтовка «Пакс Факторем» ручное 150м S/2/- 1к10+3 У 2 5 ПД Точное 6.5кг 750 Редкость
Боевой дробовик Арбитрес образца Вокс Леги ручное 30м S/2/- 1к10+9 У 0 14 2 ПД Надежное, Разброс 7кг 400 Большая редкость
Тяжелый стаббер Бульдог тяжелое 120м -/-/8 1к10+4 У 3 50 ПД Надежное 30кг 800 Редкость

Боевой дробовик Арбитрес образца Вокс Леги

Боевой дробовик – основное оружие Арбитрес. Его ценят за останавливающую способность, простоту, надежность и способность внушить страх. Даже самый замшелый древний судья из Залов Правосудия на Терре начинал с жестоких и эффективных тренировок по владению дробовиком, которые составляют основу всего боевого обучения Арбитрес.
В участках-крепостях по всей галактике можно встретить великое множество типов дробовиков, в зависимости от местных миров-кузниц. Образец Вокс Леги особенно широко распространен среди арбитров Периферии и весьма любим каликсидскими арбитрами. Вокс Леги – разрушительное и универсальное оружие весьма большого калибра, используемое многими планетарными силовиками. Оно стреляет патронами почти того же калибра, который используют Адептус Астартес. Увеличенный размер этого дробовика уменьшает его боезапас по сравнению с другими дробовиками, но тем не менее он является более мощным и универсальным. Большинство патрульных-арбитров использует эту универсальность, беря с собой множество патронов различных типов, чтобы иметь возможность выбирать различные тактические решения в случае столкновения с ситуацией, которая требует их вмешательства.
Это оружие, снабженное выступающими гранями, отлично подходит для использования в качестве большой дубинки — действительно, при его конструировании это явно имелось ввиду. Также оно создано для произведения максимального психологического эффекта, чему способствует весьма громкий звук помпового механизма (стандартные тренировки Арбитрес по подавлению бунтов это используют). За тысячи лет бесчисленное количество мятежей были прекращены одним лишь звуком одновременной перезарядки дробовиков сотни арбитров.
При использовании в ближнем бою Вокс Леги считается дубиной. Владелец может решить зарядить один патрон в специальный магазин за одно Полное Действие. Этот патрон может быть другого типа, нежели остальные патроны в дробовике, но именно этим патроном будет сделан следующий выстрел.

Тяжелый стаббер Бульдог

Хотя многие ошибочно считают функции Арбитрес чисто полицейскими, им случается участвовать в полноценных войнах планетарного или даже межпланетного уровня. Поэтому у них есть доступ к мощному тяжелому оружию, гарантирующему их способность выполнить свое божественное предназначение. Арбитрес ценят в оружии надежность, тактическую гибкость и угрожающий внешний вид, и тяжелый стаббер Бульдог обладает всеми этими качествами. Те, кто использовал Бульдог, весьма его ценят. Это оружие верно служит людям со времен Крестового Похода Анжуйского. Оно легко переключается с ленты на магазин, беспрекословно принимает множество экзотических типов боеприпасов, и может носиться на бедре усиленной приводами брони или устанавливаться на БТР Носорог.

Броня

Адептус Арбитрес понимают, что для того, чтобы вызвать благоговение в находящихся под их защитой массах человечества, они должны выглядеть непоколебимыми. Проявить любую слабость означает пригласить в миры Империума восстания и ересь, что просто неприемлемо. Для исполнения этой почти навязчивой идеи по удержанию позиции силы в глазах местных влиятельных групп Арбитрес выполняют свои обязанности почти что напоказ. Они регулярно направляют вооруженные патрули в области, где их увидит как можно больше народу и где они окажут наибольшее психологическое воздействие на население в целом, будь то площадь рядом с особняком губернатора или барахолка в темнейших закоулках подулья.
Ключевой элемент в этом процессе создания чувства присутствия на Имперских мирах – внешний вид арбитров. Само собой, в умах всех Имперских граждан они неразрывно связаны с панцирной броней, которая одним махом превращает этих слуг Империума в безликие, пугающие, бездушные автоматы. Она сконструирована таким образом, чтобы внешне лишить человека индивидуальности и обеспечить ему превосходную защиту. Арбитрес имеют доступ к лучшим комплектам брони, какие только можно найти вне арсеналов Адептус Астартес и Адепта Сороритас.
Планетарным силовикам и преступникам, которых силовики стараются арестовать, доступна броня обычно намного менее прочная и эффективная. Силовики носят униформу, которую им предписывает носить планетарный губернатор, хотя и отдают предпочтение практичной и удобной одежде темного цвета, если у них есть выбор. Преступники, с которыми они сталкиваются, наденут любую броню, которую смогут достать. Порой она выглядит эклектичной, импровизированной или сделанной на скорую руку, но, тем не менее, может оказаться удивительно эффективной.

Панцирная броня Адептус Арбитрес

Внешний вид Адептус Арбитрес вселяет страх в сердца преступников и нарушителей закона. Задача по созданию знаменитой панцирной брони Адептус Арбитрес лежит на множестве миров сектора Каликсида. Каликсидские Адептус размещают заказы на производство оборудования для своих участков-крепостей на многих мирах-кузницах, чтобы нарушить снабжение мог только мятеж масштабов целого сектора. Панцирная броня состоит из прочных пласталевых пластин, накладываемых на синтетическую полимерную ткань, которая производится на орбитальных мануфакторумах с нулевой гравитацией над планетами Станков. Панцирная броня каликсидских Арбитрес собирается вместе из частей и носится поверх легкого пористого поддоспешника. Броня тщательно подгоняется под параметры носящего ее арбитра. С учетом того, что броню приходится носить в течение многих часов подряд, часто во время периодов чрезвычайных физических нагрузок, она должна быть легкой и удобной, и ей это очень хорошо удается. Броня не имеет никаких источников энергии, но часто оборудуется

множеством магнитных полос, позволяющих крепить оружие и другое оборудование непосредственно к броне, без использования неудобных ремней и внешних креплений. Шлем панциря оборудован микробусиной (или "вокс-ожерельем") и открыт в области рта, что облегчает вербальную коммуникацию. Однако же, он может быть герметично запечатан за считанные секунды и имеет крепления для респиратора, который обычно находится на поясе.

Также в шлеме есть поляризующие линзы, мгновенно реагирующие на свет свыше заданной интенсивности и полностью нейтрализующие эффект взрыва световой гранаты. Полезный побочный эффект этого устройства состоит в том, что он лишает возможности видеть, в какую сторону смотрит арбитр. Бронированные перчатки – искусно сконструированные устройства, которые каликсидские арбитры называют "перчатками-замками", считаются амортизирующими перчатками.
Броня снабжена множеством магнитных полос-креплений, которые способны удерживать оружие и снаряжение арбитра. Как правило, арбитр при исполнении снаряжен убранным в кобуру автоматическим пистолетом Иус, тремя обоймами боеприпасов, респиратором, вокс-ожерельем, фонариком, который можно держать в руках или мгновенно прикрепить к любому оружию Арбитрес, силовой булавой, двумя гранатами (любого типа), и двумя парами магнитных наручников в дополнение к основному оружию и боеприпасам. У брони есть большая магнитная полоса на спине, которая способна удерживать одно ручное оружие массой до 10 кг.

Арбитрская броня для подавления мятежей

Арбитрес часто вызывают, чтобы подавить беспорядки. Какова бы ни была природа мятежа, будь то война очередей, втянувшая в себя бесчисленных просителей, пришедших в скриптории Администратума или отчаянный голодный бунт, стремящийся урвать часть ресурсов с шаттлов с десятиной, Арбитрес не станет колебаться перед толпой. Сталкиваясь с большими, плохо организованными толпами, вооруженными булыжниками, досками или палками, Арбитрес покрывают свою панцирную броню мягким защитным материалом, чтобы защититься от ударов. Этот материал часто ярко окрашивается и предназначен не только для того, чтобы защитить арбитра, но и показать мятежникам, что скоро их разгонят.
Броня для подавления мятежей - простой, хотя и громоздкий, набор мягких подушек, которые перед подавлением бунта прикрепляются к уязвимым частям стандартной панцирной брони. Они добавляют 1 дополнительное Очко Брони ко всем зонам, но это дополнительное Очко Брони защищает только от Ударного Урона. Все остальные типы Урона игнорируют броню для подавления мятежей. Эта броня громоздкая и неудобная, и будучи надетой, она уменьшает Ловкость персонажа на 10 очков.

Защитная накидка

Многие старшие арбитры при исполнении обязанностей носят поверх панцирной брони официальные накидки. Происхождение этого обычая неизвестно, но, по недостоверным сведениям, он берет начало на Терре, этом святейшем из миров-ульев, где коррозийный кислотный дождь может разъесть краску на незащищенной броне. Более продвинутые варианты этих предметов одежды немного увеличивают защитные качества панцирной брони, поверх которой надеты.
Этот предмет одежды добавляет +1 Очко Брони к рукам и телу владельца, и может носиться поверх другой брони, если он подогнан под владельца и его снаряжение.

Кустарная броня

По возможности, самые отчаянные преступники мастерят самодельные комплекты панцирной брони. Эти комплекты, обычно низкого качества и неимоверно тяжелые, сделаны как попало, грубо сварены или выкованы чугунных болванок кузнецами или работниками фабрики. Временами эти грубые комплекты брони оказываются удивительно эффективными, и каждый год со все новых комплектов брони тщательно счищаются пятна крови перед помещением в холодные склады участков-крепостей Каликсиды. Такая полностью металлическая броня хотя и предоставляет надежную защиту, (обычно состоящая из похожего на ведро шлема, наплечников, переднего и заднего металлических "фартуков") все же сильно сковывает движения. Любой носящий эту броню получает штраф -15 к Ловкости.

Броня судьи

Судьи имеют право брать из арсеналов и холодных складов любое снаряжение и, будучи при исполнении, использовать что угодно. Кое-кто с гордостью носит ту же самую панцирную броню, которую надевал, собираясь в патруль, десятки лет назад, будучи еще простым арбитром; однако, большинство признает, что их высокий статус властителя правосудия Императора требует более эффектного и пугающего облачения. Судьи, как правило, носят лучшие комплекты панцирной брони, которая им доступна, созданные искусными мастерами. Наряду с броней они используют старинные просторные одеяния и искусно воссозданные головные уборы различных периодов судебной истории человечества. Броня судьи может быть разной в зависимости от мира, поскольку носящий ее стремится изменить ее внешность так, чтобы она вызвала как можно больший трепет и страх в населении планеты.
С точки зрения уровня защиты броня судьи очень похожа на обычную панцирную броню Арбитрес, но имеет декоративные и показные элементы, которые олицетворяют (в образах из местной истории) мощь и величественность Арбитрес. Когда судья пытается пройти Тест Допроса или Запугивания, он получает бонус +5 против людей с планеты, где он проходил службу и носил эту броню.

Броня вериспекс

Адепты-вериспекс, временно взятые на службу из Инквизиции – это люди с уникальным взглядом на галактику, измененным годами скрупулезных исследований. Эти техники-криминалисты не нуждаются в таком же высоком уровне защиты, как арбитры «переднего края», но тем не менее, они работают с Арбитрес и их одежда должна недвусмысленно указывать на их положение. Броня вериспекс внешне напоминает панцирную броню арбитров, но она намного легче и более удобна. В ней содержится множество специальных инструментов и сканеров, включая ауспекс, хроно, комбо-инструмент и инфопланшет. Кроме того, броня снабжена контейнерами для хранения специализированных инструментов, что предоставляет бонус +10 к Тестам Бдительности и Медики при сборе данных в полевых условиях (например, при обследовании трупа или расчете траектории пули).

Шлем вериспекс

Чтобы распутать часто загадочные следы, оставленные убийцами и ассасинами всей

галактики, адепты-вериспекс используют множество различных инструментов, выпускаемых каликсидскими мануфакторумами. Шлем вериспекс в сочетании с броней вериспекс – устройство для диагностики и расследования, напоминающее прибор целеуказания, снабженный множеством различных окуляров и индикаторов. В комплект входит множество поляризующих линз источников света разной частоты , призванных помочь в определении местоположения пятен крови и других жидкостей тела. Редкие химикаты, добываемые из океанов Лендандера, позволяют использовать шлем вериспекс для анализа запахов и следов феромонов, что является неоценимым подспорьем для адепта-вериспекс, работающего вместе с каликсидскими Арбитрес. Многие адепты-вериспекс, скорее всего, будут пытаться заполучить шлем вериспекс в личное использование, особенно выполняя свои обязанности в составе инквизиторской ячейки. Шлем вериспекс содержит инфракрасные очки и фотовизор (см. страницу 147 Книги правил по Темной Ереси). Кроме того, шлем вериспекс дает бонус +10 к Тестам Поиска и Выслеживания.

Щит силовиков для подавления бунта

Эти прозрачные круглые щиты имеют диаметр приблизительно 2 фута и сделаны из легкого поликарбоната, который защищает от ударного воздействия и дает ограниченную защиту от многих других типов урона. Поскольку щит крепится на запястье, силовик может предпочесть этот щит по другой защите, поскольку он позволит держать руку свободной и использовать другое снаряжение (например, вокс) или пистолет.
Эти щиты дают +3 Очка Брони против атак, направленных в корпус или одну из рук, совершаемых оружием с качеством Примитивное и +1 Очко Брони против атак всех других видов, направленных в те же самые области. Аколит, использующий щит силовиков для подавления бунта, может нести в руке, занятой щитом, предметы и оружие размером до пистолета, и использовать их.

Башенный щит образца Синфорд

Во время операций любого типа Арбитрес часто используют тяжелые керамитовые щиты. Это прямоугольные пластины, которые носятся на одной руке и как правило оборудуются хорошо бронированным обзорным окошком, обеспечивающим владельцу защиту.
Башенный щит образца Синфорд – довольно обычный образец таких щитов, но у него есть одна необычная отличительная черта.
Подобно большинству щитов Арбитрес, башенный щит снабжен смотровым окошком из бронестекла и оружейной амбразурой, через которую можно без штрафа стрелять из ручного оружия или пистолета. Также щит снабжен громкоговорителем, связанным с вокс-ожерельем самого старшего из присутствующих арбитров, что позволяет офицеру отдавать приказы и распоряжения даже при самом оглушающем шуме. С обеих сторон щит снабжен магнитными полосами, что позволяет приковывать задержанных магнитными наручниками непосредственно к щиту. Самая необычная особенность щита - возможность намертво соединяться с соседними щитами, создавая бронированную стену, за которой арбитры могут двигаться вперед как одно существо.
Башенный щит держится в одной руке и добавляет +4 Очка Брони этой руке и корпусу владельца. Этот щит выше, чем большинство щитов Арбитрес, и поэтому может дополнительно давать +4 Очка Брони голове, когда владелец находится в движении или ногам, когда владелец стоит на месте. Щит может быть сцеплен с находящимися рядом щитами с помощью магнитных полос; Арбитрес используют это, чтобы образовать со всех сторон окруженные щитами построения "черепаха" во время особо опасных для жизни бунтов, или продвинуть многочисленные группы Арбитрес по широким хорошо простреливаемым коридорам.

Таблица 3-3: Броня

Название Защищаемые зоны ОБ Вес Стоимость Доступность
Панцирная броня Адуптус Арбитрес Все 6 14кг 3,000 Большая редкость
Арбитрская броня для подавления мятежей Все 1 4 кг 270 Большая редкость
Защитная накидка Голова, руки +1 1 кг 275 Редкость
Кустарная броня Голова, руки, корпус 5 41.5 кг 350 Дефицит
Броня судьи Все 6 16.5 кг 5,500 Большая редкость
Броня вериспекс Руки, корпус 2 5.5 кг 500 Большая редкость
Шлем вериспекс Голова 4 2.5 кг 750 Большая редкость

Таблица 3-4 Щиты

Название Класс Урон Прб Вес Специальное Стоимость Доступность
Башенный щит образца Синфорд ББ 1К10 У 0 4кг Защитное 90 Редкость
Щит силовиков для подавления бунта ББ 1к10 У 0 1.5кг Защитное, примитивное 40 Дефицит

Вспомогательные средства

Арбитрес – это не просто впечатляющие комплекты великолепной черной панцирной брони и мощного оружия. Они - преданные слуги Императора, и они используют любой инструмент, который поможет им выследить, подавить, подчинить свою ничтожную цель или внушить ей благоговение.

Ген-принтер

Этот компактный прибор можно носить за спиной , и он сможет подтвердить (с достаточной точностью) принадлежность двух образцов биологического материала одному и тому же человеку. Устройство используется командами адептов-вериспекс, чтобы доказать вину с использованием генного материала (чешуйки волос, кожа, и т.д.) оставленного на месте преступления. Хотя многие потенциальные преступники отрицают такие "доказательства" как в лучшем случае подозрительные, лорд-маршал Гореман утверждает, что устройства регулярно обслуживаются квалифицированным персоналом Адептус Механикус. Ген-принтеры - относительно простые устройства и испытывают недостаток детальности, свойственной большим священным конструкциям Омниссии, которые хранятся в больших храмах Механикус. Говорят, что эти легендарные устройства в состоянии отследить всю генетическую линию хозяина образца до самой древней Терры и предоставить массу генетической информации о нем и всей его родне.
Для выполнения надлежащих ритуалов почтения к машинным духам ген-принтера необходимо пройти Рутинный (+20) Тест Техно-пользования. В случае успеха выяснится, принадлежат ли два образца генетического материала, помещенные в устройство, одному и тому же человеку. Машинный дух ген-принтера относительно прост, однако, по усмотрению МИ, на результат могут повлиять сложные генетические факторы (генетическая манипуляция, близнецы, вмешательство ксеносов и т.д.).

Кровавая карта лорда-маршала Горемана

Это награда, назначаемая за голову известных преступников лично лордом-маршалом

Гореманом. Хотя к таким документам в Арбиттрес относятся прохладно, они признают, что даже им иногда нужна помощь в розыске особенно неуловимых преступников. Введение этих Карт вызвало возникновение обширного класса межпланетных охотников за головами, которые путешествуют от мира к миру в поисках врагов Империума. Эти документы могут стать настоящим кошмаром для каликсидского судьи, настолько сложным оказывается конфликт юрисдикций. Однако, на бурных пограничных мирах, такие документы – самый быстрый вид правосудия.
Каликсидскую Кровавую карту можно получить на определенных мирах. Предъявитель такой Карты имеет право в соответствии с Имперским законом путешествовать между мирами в погоне за человеком, указанным в документе и с целью облегчения его поимки носить любое оружие, разрешенное местными законами Имперского Мира. Точная сумма, условия, и эффект каждой Карты, вместе с данными о выпустившей ее структуре власти, должны быть определены МИ. На большинстве миров Кровавые карты имеют доступность «редкость» и должны стоить по крайней мере 100 Тронов, даже за простую цель. Однако, как только будет выполнено усовие каликсидской Карты, охотник может вернуть ее, получив десятикратно большую сумму.
Кровавые Карты лорда-маршала служат для многих каликсидских охотников за головами списком «Самые разыскиваемые люди Каликсиды». Список (и описание преступлений) занимает почти четыре тысячи страниц подробного текста. Эти книги доступны для чтения на многих мирах, но их распространение оставляют на усмотрение местных властей.

Замкобой

Замкобой, представляющий собой простой цилиндр со встроенным гравитационным генератором, предназначенный для двух рук, создан для того, чтобы быстро выводить из строя дверные замки. Пользователь устройства прижимает его к двери напротив замка и нажимает на кнопку, что вызывает локальную бурю гравитационных полей и разрывает замок на куски. Однако, пользователь должен быть осторожен, поскольку своенравный механизм может ответить отдачей и отшвырнуть пользователя в другой конец комнаты, или даже в потолок.
Наиболее распространенный вид замкобоев сделан из гравипокрытия, украденного из давно забытого всеми коридора улья Субрик. Ходят слухи, что улей был построен на остатках корабля Вольного торговца, но более продвинутые головы причиной установки гравипокрытия в глубинах улья считают большое давление в глубине моря.
Использование замкобоя занимает Полное Действие. Пользователь должен прижать цилиндр устройства к замку и пройти Серьезный (+0) Тест Техно-пользования. Успех уничтожает замок на стандартной двери с 16 или мнее Очками Брони (это обычно тонкий рокрит, железо или сталь). Особенно хлипкие двери, например, деревянные, уничтожаются полностью. Прочные двери, например, адамантиумовые люки керамитовые двери убежищ нельзя повредить замкобоем. Если пользователь проваливает Тест более чем на 4 степени неудачи, устройство дает осечку и отбрасывает его на расстояние 2к10 метров. Пользователю в этом случае наносится урон, как если бы он упал с той же самой высоты, причем к этому воздействию могут добавляться эффекты окружения (например, если пользователь стоит на уступе).
Устройства Хорошего и Лучшего Качества отбрасывают пользователя при 5 и 6 степенях неудачи соответственно. Устройство Скверного Качества накладывает штраф -10 на Тесты Техно-пользования.

Магнитные наручники

Эти магнитные защелкивающиеся браслеты сделаны из закаленной легированной стали.

Они надеваются на запястья подозреваемого и соединяются вместе с помощью сильных магнитов. Эти же магниты (с помощью простого нажатия кнопок на пульте), позволяют быстро приковать подозреваемого к фонарному столбу, транспорту Носорог или другим металлическим объектам. Магниты очень сильны, их почти невозможно отделить друг от друга или того, к чему они прикреплены. Офицеры Арбитрес всегда носят с собой по меньшей мере две пары, а большинство транспортных средств Арбитрес содержит десятки.
Магнитные наручники настолько хорошо сконструированы и сделаны, насколько только могут устройства для ограничения свободы рук. Все Тесты (Ловкач, Взлом или даже чистая Сила), направленные на освобождение, всегда берутся с, по крайней мере, Очень Сложным (-30) штрафом и занимают в три раза больше времени, чем обычно.

Магнитная разгрузка

Магнитные разгрузки используются на многих мирах Каликсиды, где редко можно встретить металлические поверхности и строения, подобные зданиям улья, либо где арбитр вынужден действовать в одиночку. Многочисленные магниты могут либо использоваться просто в качестве поверхностей, либо сами служить генераторами магнитного поля. Первые образцы разгрузок представляли собой простые металлические пластины, прикрепляемые к рукам, ногам и туловищу арбитрами Иокантоса, но конструкция была давно каликсидскими техноадептами.
Каждая магнитная пластина может быть активирована и деактивирована индивидуально. На них можно крепить оружие, элементы экипировки, или даже подозреваемых. Просто постучав по центру пластины, можно заставить устройство выключать поле от приложения силы либо удерживать до ввода арбитром последовательности команд. Считается, что Арбитр с магнитной разгрузкой имеет Талант Выхватить оружие, который действует в отношении любого предмета, находящегося на разгрузке. Кроме того, если у Арбитра есть Талант Выхватить оружие, он может также убирать его за Свободное Действие.

Зажим

Арбитры Сцинтиллы широко используют магнитные замки и кобуры, чтобы носить снаряжение и запирать заключенных . Чтобы мешать их действиям, некие фракции Касбаллики вложили деньги в создание устройств, которые назвали зажимами. Эти катушки-генераторы испускают мощное переменное магнитное поле. Хотя оно само по себе не намагничивает предметы, оно весьма увеличивает силу уже существующих магнитов .
Будучи активированным, устройство влияет на все магнитные устройства в пределах 30 метров в течение 2к10 ходов, перегружая их. Любая попытка отделить магнит от поверхности, к которой он прикреплен, требует прохождения Адского (-60) Теста Силы. Устройства Хорошего и Лучшего Качества увеличивают радиус на 5 и 10 метров соответственно. Устройства Скверного Качества уменьшают радиус на 10 метров.

Обездвиживающая накидка

Каратели сектора Каликсида знают, что для того, чтобы сломить наиболее закаленного преступника, очень важно тщательно осуществить все аспекты лишения свободы. Самый первый ключевой момент – его нужно изолировать и дезориентировать. Для этого используются обездвиживающие накидки. Это особым образом сделанные тяжелые «мешки» из крепкой синтетической ткани, которые надеваются на подозреваемого. Их

конечности просовываются в отверстия в мешке, обездвиживаются и связываются с помощью прилагающихся к мешку цепей. Затем на голову подозреваемого надевается также прилагающийся капюшон, включающий в себя повязку на глаза, кляп и затычки в уши. После этого совершенно беспомощный «объект» можно крепить к внешним крюкам и зажимам на транспортных средствах Арбитрес и с ревом двигателей увозить в ночь, туда, где его ожидает удовольствие встречи с карателями
Все Тесты (Ловкач, Взлом или даже чистая Сила) по освобождению от пут обездвиживающей накидки всегда являются по меньшей мере Очень Сложными (-30), и занимают в пять раз больше времени, чем обычно. Будучи лишенным свободы с помощью накидки обездвиживания, человек не может использовать Умения или Таланты, которые зависят от зрения, слуха, использования голоса, ног или рук.

Набор верхолаза

Внешние стены ульев обычно ужасно круты и высоки, и несчастного, который окажется наверху, будут разрывать воющие ветра и выбросы ядовитых газов, прежде чем он пролетит несколько километров и насмерть разобьется о бронированное подножье стен. Однако, эта весьма негостеприимная окружающая среда может оказаться полезной, поскольку может обеспечить неожиданный путь доступа к запретным зонам. Потребность действовать на внешних стенах улья вызвала создание наборов верхолаза. Говорят, что изначально это изобретение чернорабочих из Вертикального Улья далекого Хилракса, впоследствии доставленное в сектор Каликсида капитанами-хартистами. В настоящее время чернорабочие и Утилизаторы производят различные виды наборов верхолаза в нескольких ульях. Эти устройства оказались особенно популярными на Амбулоне (учитывая, что весь улей движется на высоте сотни метров над землей), и Сибеллусе. С другой стороны, в улье Тарсус они не получили популярности, поскольку яростное пустынное солнце нагревает внешнюю оболочку улья до невыносимых температур. Наборы верхолаза состоят из тяжелых, укрепленных перчаток и ботинок, проводами и кабелями соединенных с главным модулем, расположенным на спине пользователя. К перчаткам и ботинкам прикреплены плоские пластины — мощные электромагниты, которые активируются, если их прижать к металлической поверхности, и отключаются, если их определенным образом пытаться оторвать от этой поверхности. Кроме того, пластины могут отделяться от набора верхолаза, позволяя владельцу спускаться на адамантиевой мононити. Таким образом может отделяться от одной до всех четырех пластин (и на руках, и на ногах). Это устройство позволяет пользователю передвигаться по любым ферромагнитным поверхностям (таким, как большинство железных сплавов), не используя Умение Лазание, со скоростью в 25% от обычной, даже вверх ногами. К сожалению, звон металла о металл, хотя и мягкий, налагает штраф -5 на все Тесты Тихого перемещения. Отделяя магнитные пластины, пользователь может спуститься на 50 метров.
Наборы верхолаза Хорошего Качества оборудованы компрессорными метателями, которые позволяют пользователю запускать магнитные пластины в находящиеся на расстоянии поверхности и подтягиваться к ним. Это - ПолуДействие, требующее Серьезного (+0) Теста Навыка Стрельбы, хотя в случае особенно больших целей (таких, как стена) МИ может предоставить модификатор размера или совсем отказаться от Теста. Утстройства Лучшего Качества оборудованы моноволоконными щетинками, которые позволяют пользователю карабкаться по любой поверхности. У устройств Скверного Качества нет отделяющихся пластин или мононити.

Жучок

Эти крошечные черные устройства в форме кубика, размером не больше чем сустав большого пальца ребенка – чудо технологии забытых веков. Они способны подслушать любой разговор в радиусе десяти метров, при этом либо записать до ста часов такого разговора, либо передать их короткими безопасными пакетами сигналов непосредственно в настороенный на них приемник. Арбитрес широко используют это оборудование, чтобы получить веские доказательства против подозреваемых. Силовики также используют подобные приборы, хотя обычно они менее сложны и более заметны. Инквизиция же просто обожает эти устройства.
Активация жучков является Полным Действием, но они настолько просты в обращении, что не требуется никакого Теста Техно-пользования. Обнаружение активированного жучка – намного более сложная задача: любой ищущий установленный жучок должен сделать Встречный Тест Поиска против Теста Интеллекта человека, устанавливавшего жучок. По усмотрению МИ могут применяться модификаторы при наличии оборудования для обнаружения пакетов сигналов или при условии, что кто-либо знает о существовании жучков в данном месте

Поле уединения

Эти энергетические поля, пользующиеся очень большим спросом среди скрытных преступных авторитетов Касбаллики, создают мерцающий купол силы, сквозь который не проникает свет и звук. Эти поля используются, чтобы оградить владельцев от любопытных глаз арбитров и силовиков, и позволить им гладко провернуть прибыльные сделки, которые и помогают процветать этим лордам и леди преступного мира.
Поле уединения создает купол мерцающего синего света десяти футов в радиусе, сквозь который нельзя видеть или слышать. Область не дает никакой физической защиты. Каждое поле уникально, и обычно устанавливается в небольшом саквояже или на сервочерепе.

Стеножор

Одно дело изобрести коррозийное вещество, которое взаимодействует только с биологическими тканями, и совершенно другое дело – изобрести кислоту, которая оставляет плоть нетронутой, пожирая камень и сталь. Создание такого вещества – еще полдела, придумать способ его хранения не менее сложно.
На мире-улье Лендандер выдающийся химик и ученый Марис Паскур изобрел такой состав, выделив некие вещества из химических морей Лендандера. Хотя создание вещества само по себе выявило его гениальность, создание способа хранения было намного более творческим. Паскур вмешался в генетическую структуру инсектоидных паразитов улья, сотворив существо, которое синтезирует кислоту в внутри своего тела и выделяет ее через нижние челюсти. Он продал его местному преступному синдикату как раз перед тем, как его арестовали и казнили местные силовики по обвинению в разработке материалов, которые могут критически нарушить структурную целостность улья.
Стеножор - насекомоподобное существо размером с большой палец человека. Пользователь сжимает вздутую грудную клетку существа, вызывая выделение кислоты через нижние челюсти на обрабатываемую поверхность. Одно существо может произвести достаточно кислоты, чтобы провести ей двухметровую линию, кислота проедает максимум 30 сантиметров адамантиума перед тем, как перестает действовать. На пополнение запаса кислоты стеножору требуется одна неделя. Стеножоры абсолютно безопасны для людей, но держать их необходимо в клетках из дерева, кости или слоновой кости, чтобы они не растворили кислотой прутья.
Стеножоров Скверного, Хорошего и Лучшего Качества не существует.

Взять его!

Адептус Арбитрес и силовики снабжены всем необходимым для быстрого обездвиживания цели. Для этого можно использовать магнитные наручники, шнур бунтовщика или другие устройства. Чтобы сковать цель, аколит должен использовать ПолуДействие и сделать тест НР против цели (которая может Уклоняться или Парировать как обычно). В случае успеха цель должна пройти тест Ловкости или быть Обездвиженной (см. страницу 129 Книги правил по Темной Ереси).

Название Вес Стоимость Доступность
Ген-принтер 15кг 1,500 Редкость
Кровавая Карта лорда-маршала Горемана 0.1 кг 100 Редкость/различная
Замкобой 0.2 кг 300 Дефицит
Магнитные наручники 1.5 кг 120 Редкость
Магнитная разгрузка 10 кг 500 Дефицит
Зажим 5 кг 2,000 Почти уникально
Обездвиживающая накидка 5 кг 100 Дефицит
Набор верхолаза 20 кг 1,500 Редкость
Жучок 0.01 кг 100 Большая редкость
Поле уединения 1 кг 500 Редкость
Стеножор 1 кг 500 Большая редкость

Наркотики

Каликсидские Адептус Арбитрес отлично понимают, что незаконный оборот наркотиков может повредить сбору десятины и, в худшем случае, привести к крупномасштабной Ереси, которая потребует вмешательства вооруженных сил (или Инквизиции). Хотя в секторе производится неимоверно много разновидностей наркотиков, лишь некоторые из них санкционированы для использования Имперскими гражданами. Хранить остальные виды – нарушение закона, распространять – ересь.

Очистка

Очистка, которую многократно обнаруживали на сборищах в подульях Друзовой Марки, позволяет выпивохам усваивать огромное количество алкоголя с минимальным эффектом и может даже защитить от некоторых наиболее распространенных ядов. Очистку делают из растения, произрастающего на Монрассе, эту смолоподобную субстанцию жуют за ее защитные свойства и терпят её резкий горький вкус.
Приняв Очистку, человек получает Талант Декаданс и +30 к любым основанным на Стойкости тестам против падения в обморок или воздействия ядов. Примерно через три часа после приема Очистки принявший начнет испытывать сильнейшую головную боль и должен будет воздержаться от тяжелой работы в течение 1к5 часов.

Раскованность

Раскованность, или Расковка - мощный препарат для снятия внутренних ограничений, который ввозится контрабандой через Порт-Странствие из до сих пор не изученных областей; ходят слухи, что этот препарат, возможно, ксено-происхождения. Принимавшие его рассказывали, что под его действием намного легче и даже с удовольствием

совершают аморальные и даже незаконные действия, не вспоминая о совести и даже о преданности Императору. Знать улья использует его, чтобы участвовать в торжествах, угождающих самым низменным желаниям. Агенты Трона могут использовать его для того, чтобы внутренне укрепиться и подготовиться к глубочайшей шпионской деятельности, где малейшее колебание перед еретическими действиями может означать смерть. Похоже, что повторное использование увеличивает эффект, и некоторые принимавшие навечно впали в это состояние. Часто они понимают свою опасность и пытаются скрыть свое новое поведение от начальства. Другие могут просто бросить свою старую жизнь и стать худшими из негодяев, известными по всему сектору за свои злодеяния.
Под воздействием Раскованности человек с легкостью игнорирует нормы морали и должен пройти Обыденный (+10) Тест Силы Воли, чтобы проигнорировать низменные инстинкты. Эффект длится 1к5 часов +1 час за каждую дозу, принятую в течение последней недели.

Фиксатор

Этот препарат ввозится контрабандой с Элроса, несмотря на опасность действий на феодальном мире. В ульях Самсона-IV он известен под многими названиями, например, Чистый Разум, но независимо от названия любой принимавший его сразу узнает маслянистую на ощупь синеватую жидкость. Будучи введенным в кровь, наркотик проникает в нервные узлы и делает разум твердым, заставляя принявшего быть упорным. Любые действующие на нервную систему наркотики получают -30 к обычному действию на 2к5 часов, но в течение этого времени принявший также получает штраф -20 к Тестам, основанным на Силе Воли.

Гиперексия

Гиперексия, на сленге ульев Пенопасса известная как Глоб – продукт переработки химиката из пустошей. Будучи потребляемой в определенных дозах с определенной частотой, она превращает кожу в резиноподобный материал. Принимающий Гипирексию начинает лучше переносить высокие и низкие температуры, и способен действовать там, где другим потребовалась бы специальная одежда. Это особенно полезно на Пенопассе, где днем температура сильно поднимается, а ночью так холодно ,что кровь замерзает в жилах
Принимающие Гиперексию получают Талант Сопротивление (холод, жара) и, поскольку это требует несколько более быстрого метаболизма, получают 1 Очко Усталости. Для получения эффекта Гипересию необходимо принимать по меньшей мере дюжину раз. После такого «курса» для поддержания усиленной кожи необходимо принимать одну дозу раз в неделю.

Карриканский красноглазик

Несмотря на название, этот препарат не изменяет цвет глаз. Он назван в честь огринов Каррика, которые, как говорят, могут видеть высокую температуру резервуаров на расстоянии в несколько миль. Препарат действительно позволяет принявшему видеть излучение инфракрасного спектра лучше, чем видят обычные люди. Например, он сможет обнаружить высокотемпературный след от проехавшего транспорта или увидеть, за какой из дверей прячется подозреваемый.
Принявший на 1к5 часов получает бонус +20 к тестам Бдительности, направленые на обнаружение источников теплового излучения. Злоупотребление ослабляет зрение, и для того, чтобы видеть должным образом, понадобится дополнительное освещение. Если

принять Красноглазик более одного раза в день, необходимо пройти Сложный (-10) Тест Стойкости или получить -20 ко всем основанным на зрении Тестам в течение этого дня.

ТаблицаЗ-6: Наркотики

Название Стоимость Доступность
Очистка 110 Редкость
Раскованность 230 Большая редкость
Фиксатор 165 Большая редкость
Гиперексия 80 Дефицит
Карриканский Красноглазик 185 Редкость
Дубильщик 115 Дефицит
Песчаник 95 Дефицит
Мусорный блеск 155 Редкость
Нервный потрошитель 90 Дефицит
Пепел с Сиска 80 Дефицит
Открыватель истины 135 Редкость
Замторианская дымка 125 Редкость

Дубильщик

Это грибница, произрастающая на мире Потеря, где её часто просто ели сырой, если было больше нечего есть. Теперь Дубильщик более часто используется бандами субсектора Малфи и часто называется Жесткачом. Грибнице нужно дать сгнить, затем высушить и спрессовать, получившиеся плитки можно крошить и втирать в кожу. Обработанные участки кожи приобретают неоднородный темно-зеленый цвет, когда внутрь просачиваются химикаты, а потом медленно возвращаются к нормальной окраске. На многие часы в этих участках кожи теряют чувствительность болевые рецепторы, и кожа становится намного более жесткой, чем обычно, становясь похожей на прочную шкуру. Такие участки кожи получают два дополнительных Очка Брони, которые добавляются к обычной броне, и использовавший Дубильщик получает бонус + 10 ко всем основанным на Стойкости Тестам.

Песчаник

Этот препарат сделан из экстракта пыльцы растения с мира Кирус Вульпа, которое ранее считалось совершенно бесполезным. Мейстеры удовольствий с Квадцисса много раз слышали рассказы о том, что на жующих эти цветы оказывается странное нейрохимическое воздействие, но так и не смогли экстрагировать вещество, вызывающее такой эффект. Однако, их неудачи привели к созданию Песчаника, продукта дегидрирования пыльцы в желтоватые гранулы, которые затем прессуются в плотные брикеты. Гранулы можно втирать в десны или смешивать с порошком для инъекций. Песчаник вызывает состояние повышенной умственной концентрации, позволяя принявшему временно забыть об ужасных противниках, кровоточащих ранах, голоде или других незначительных теперь проблемах. Также он позволяет противостоять зверским допросам и даже химикатам, созданным специально для ослабления сопротивления. Действие Песчаника длится 1к5+3 часа и дает бонус +30 к Тестам, основанным на Силе Воли, и еще + 10 на попытки сопротивления Допросу. Провал Трудного (-10) Теста Стойкости приведет к получению 1 Очка Усталости после окончания действия препарата.

Мусорный блеск

Этот препарат был неожиданно обнаружен в сточных водах, сливаемых кузницами Синфорда. Мусорщики нашли лужицы маслянистой жидкости и обнаружили, что её употребление ослабило скверный запах их тел. В ульях Гвоздики эту жидкость очистили и создали Мусорный блеск, который для пущей эффективности вводится внутривенно. Попав в кровеносную систему, он проникает в поры, не давая потовым железам и каким-либо естественным процессам испускать любые ароматы, феромоны или что-либо еще, что может указать местоположение. После приема нескольких доз глаза принимающего приобретают неестественный цвет нефтяной пленки с фрагментами радуги в уголках. Использование Мусорного блеска в течение 1к10 часов налагает штраф -30 на все попытки обнаружить принявшего дозу по запаху. Он также получает Умения Маскировка и Слежка, если пытается спрятаться от животного или следить за ним.

Нервный потрошитель

Помимо многих великих вещей, Сцинтилла известна еще и своими убогими нижними уровнями. Нервный потрошитель получают из редкого вида слепых рыб, который водится в подземных озерах подулья Сибеллуса. Бледную плоть перерабатывают в пасту, и после высушивания ее можно вдыхать или вводить внутривенно. Потрошитель довольно широко распространен там, и медленно распространяется по сектору с помощью дворян, которые посмели побывать в подулье в поисках острых ощущений. Нервный потрошитель ускоряет время реакции, но не ускоряет мышления, поэтому хотя принявший его и способен уклониться от удара меча или даже от выстрела, он также может отпрыгнуть от любого шума или даже атаковать неожиданно появившегося друга.
Потрошитель дает бонус +30 ко всем основанным на Ловкости тестам на 1к5 часов, но пользователь должен пройти Сложный (-20) Тест Силы Воли, чтобы не реагировать насилием на любые неожиданности.

Пепел с Сиска

«Пепел», импортируемый с Сиска, делается из отходов сжигания обычного местного кустарника.Эти серые хлопья смешивают с лхо и курят. При этом распространяется сладкий легко узнаваемый запах, настолько густой и навязчивый, что может даже сбить кибермастифа со следа курящего.
Пепел вызывает расслабленное, спокойное состояние, в первую очередь у курильщика, но также и у всех находящихся рядом, если дыму позволяют собраться. Если его не смешивать с лхо, он действует сильнее и может даже лишить сознания
Расслабляющий эффект Пепла обычно длится 1к5 часов. Может потребоваться пройти Легкий (+30) Тест Силы Воли, если употребивший обязан сделать что-то, что они решил не делать (например, продолжать идти). Употребляющие чистый препарат должны пройти Сложный (-20) Тест Стойкости или упасть без сознания на 1 час.

Открыватель истины

Эта мощная сыворотка правды, производимая в глубинах Бараспины, снижает сопротивление допросу. Она также известна Агентам Трона под названием Истина, а жителям подулья под названием «Открывашка». И у тех, и у других она пользуется большим спросом. Её используют, когда обычное причинение физической боли не производит эффекта либо является нецелесообразным.
Находящиеся под действием сыворотки на время 3к5 минус бонус Стойкости часов получают штраф -50 к тестам противодействия Допросу или другим тестам,

направленным на удержание информации.

Замторианская дымка

Когда человек находится "в дымке", все видится в густом тумане, который заставляет забыть обо всех внешних раздражителях. Принимающий дымку может игнорировать Усталость в течение 2к5 часов; также он получает бонус +40 к Тестам, основанным на Стойкости и сопротивление любым попыткам Допроса. Как только эффект спадает, он должен пройти Очень Сложный (-30) Тест Стойкости или получить 2 Очка Усталости.

Кибернетические создания, твари и сервиторы

Древние договоры, заключенные много веков назад с Адептус Механикус, запрещают большинству Имперских агентств использование духов машин выше определенного уровня сложности, и большинство людей как правило считают такие устройства, в сущности, богохульными. В нынешнее время культура Империума намного лучше подготовлена к идее кибернетических систем, включающих в себя органические части, трепанированные черепа преступников и животных, используемые в качестве систем управления тяжелой машинерией, оружием и судами.

Сервиторы — лоботомированные, кибернетизированные и поставленные на службу обществу преступники или специально для этого выращенные организмы. Это повсеместное явление во всей принадлежащей человечеству части галактики, и большинство граждан Империума, увидев такое существо, едва ли удостоит его повторного взгляда. Большая часть тяжелой промышленности Империума зависит в большой степени от этих бесстрастных безвольных существ, которые без каких-либо раздумий выполняют задачу за задачей, поднимая грузы, осуществляя чистку или выполняя другие утомительные или опасные обязанности с помощью оборудования, вживленного в их тела или прикрепленного к их хирургически измененным конечностям. Арбитрес по возможности используют сервиторов, но не в той же степени, что другие отделения Адептус Терра. Арбитрес гордятся тем, что они – дисциплинированная и самостоятельная сила, и во многих участках-крепостях верят, что чрезмерно полагаться на сервиторов означает питать дух зависимости, чуждый праведной спартанской морали организации. Несмотря на это, некоторые сервиторы по мере своих ограниченных способностей служат Адептус Арбитрес, как правило делая работу, избавление от которой может освободить арбитров для выполнения своих обязанностей по охране закона. Например, оружейные сервиторы широко используются участками для охраны периметра, а некоторые сильно измененные модели используются для выполнения своих более специфических задач.
На службе Арбитрес находятся кибернетические создания – устройства, которые обладают инстинктами животных. В этих целях используются собакоподобные и птицеподобные создания. Их делают в специальных подразделениях Адептус Механикус, например, в улье Субрик, производящем подавляющее большинство таких созданий для каликсидских Арбитрес.

Использование кибернетических созданий

Не является из ряда вон выходящим событием использование кибер-созданий людьми, которые не являются операторами кибер-мастифов и не оборудованы Интерфейсом Оператора. Хотя обученный агент Адептус Механикус с надлежащей аугметикой может чинить, контролировать и обучать этих существ намного лучше, не только он на это

способен.
Любой человек, вооружившись Массивом Оператора, может запрограммировать свое кибер-создание на подчинение голосу (или приказам по рации) другого агента. Но такая возможность ограничена, потому что когитаторные цепи, которые обычно обрабатывют движения атаки и уклонения, должны вместо этого расшифровать человеческую речь и суть приказа. Чтобы избежать проблем, многие пользователи присваивают животному обозначение, таким образом, команды могут быть легко распознаны, и случайные слова не будут приняты за приказ
Чтобы заставить кибернетическое создание подчиняться командам другого человека, необходимо пройти Обыденный (+10) Тест Техно-пользования. Этот Тест требует, чтобы пользователь был в состоянии совершать физические манипуляции с кибернетическим созданием, и занимает 1 час. После таких манипуляций существо перестает получать эффект от Интерфейса Оператора, пока процесс не будет повторен (включая загрузку образцов).
Без использования Интерфейса Оператора можно отдавать следующие голосовые (или радио) команды:

Атаковать

Пользователь тратит ПолуДействие, обозначая цель, которая находится в поле зрения как его, так и создания. Создание будет атаковать цель, пока та не умрет (а иногда продолжает атаковать после смерти). Создания – решительные и свирепые существа, которые не остановятся, пока их цель не умрет или их не отзовут.

Задержать

Этот приказ схож с приказом атаковать. Кибернетическое создание будет использовать любое нелетальное оружие, пытаясь обездвижить цель. Если оно испытывает недостаток нелетального оружия, оно будет атаковать, пока цель не упадет без сознания (и, что чаще всего случается, истекая кровью).

Найти

Используя подходящие данные (например, отпечаток ноги или пикт) создание сделает все возможное, чтобы выследить цель. В попытках обнаружить цель оно будет обыскивать область радиусом до 50 м, но не будет выходить из поля зрения пользователя.

Ястребы образца Субрик

Эти экзотические кибер-спутники, имеющие вид ярких изящных стальных ястребов, редко используются вне пределов Арбитрес. В их блестящие черепа внедрены инстинкты птиц, обученных захватывать движущиеся цели, не повреждая их. Эти инстинкты, помещенные в механические создания, оснащенным сильными крыльями и когтями, способными ломать чугун, позволяют операторам Арбитрес быстро (хотя и жестко) арестовывать подозреваемых на улицах каликсидских ульев. Ястреба образца Субрик можно носить на бедре или в другом месте на броне оператора, и его можно быстро активировать для преследования преступника. Этот добротно сделанный каликсидский вариант древнего устройства, как известно, несколько легче, чем другие варианты, и встроенные шоковые когти используют скорость, а не грубую подъемную силу.

Ястреб образца Субрик
НР НС С Ст Лов Инт Вос СВ Общ
40 - 35 20 50 15 40 25 -

Перемещение: 2/4/6/12
Раны: 6
Умения: Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Лов) +10
Таланты: Бесстрашный, Быстрая атака, Уверенный удар
Черты: Бронированный, Ночное зрение, Летающий 15, Машина (4), Размер (Тощий)
Броня (машина): Все 6
Оружие: Шоковые импульсные когти(1к10+1 Э; Прб 1; Шоковое), Режущие когти (1к10+3 Р; Прб 3, Разрывное)
Снаряжение: встроенный вокс, когитатор и ауспекс. Когитатор может использоваться для хранения большого числа запрограммированных вариантов атаки, которые предоставляют на выбор оператора (за Свободное Действие) бонус +10 к Уклонению или НР.

Субрикский кибер-мастиф «Буллпап»

Этот мощный кибер-мастиф, чаще всего используемый каликсидскими Арбитрес, был разработан Адептус Механикус по указанию одного из предшественников лорда-маршала Горемана в улье Субрик. Это животное - тщательно созданное оружие устрашения, крепко сделанная и тяжело бронированная стальная конструкция весьма больших габаритов. Эта модель оборудована инфразвуковыми вокс-кастерами, которые непрерывно испускают звук низкой частоты, вызывающий страх в населении. Из-за этой особенности эту модель часто используют во время сильных бунтов. Буллпапы, способные выдержать огонь из большинства видов стрелкового оружия и обезвредить даже большие группы хорошо вооруженных противников, служат последним аргументом, способным предотвратить превращение гражданского восстания в гражданскую войну. Буллпапы оборудованы шоковыми челюстями, которые могут дублироваться цепным оружием. Конечности и челюсти создания также снабжены магнитными захватами, что дает ему возможность цепляться на цель и удерживать ее на месте.

Субрикский кибер-мастиф «Буллпап»
НР НС С Ст Лов Инт Вос СВ Общ
40 - 50 40 20 18 35 30 -

Перемещение: 4/8/12/24
Раны: 18
Умения: Бдительность (Вос) +10, Выслеживание (Инт) +20, Плавание (С).
Таланты: Бесстрашный.
Черты: Бронированный, Ночное зрение, Усиленные чувства (обоняние), Страх (2), Машина (6), Магнитная челюсть, Четвероногий, Размер (массивный), Крепкий.
Броня: Машина, Все 8.
Оружие: Зубы (1к10+5 Р), Шоковые зубы (1к10 У; Прб 0; Шоковое), Цепные зубы (1к10+2 Р; Прб 2; Разрывное).
Снаряжение: (Встроенное) ИК-визор, фильтры.
Магнитные челюсти:
Кибер-мастиф может с помощью магнитов прикрепиться к любой металлической поверхности и схватить противника челюстями. Если кибер-мастиф «Буллпап» производит успешную атаку челюстями, вместо нанесения урона он может зафиксироваться на месте. Освобождение от магнитных челюстей Буллпапа требует Сложного (-20) Теста Силы. По приказу Буллпап может активировать цепные зубы,

нанося цель урон и отпуская ее.

Таблица 3-7: Кибер-создания и сервиторы
Название Стоимость Доступность
Ястреб образца Субрик 5,000 Большая редкость
Субрикский кибер-мастиф «Буллпап» 12,500 Большая редкость
Субрикский кибер-мастиф «Ищейка» 5,000 Редкость
Мастиф-ликвидатор образца Малфи 7,500 Большая редкость
Сервитор-сапер образца Контего 2,000 Редкость
Сервитор-подавитель образца Сибеллуса 6,000 Редкость
Серво-охотник 750 Дефицит
Череп-приманка 500 Дефицит

Субрикский кибер-мастиф «Ищейка»

Этот вид кибер-мастифов, созданный в глубинах улья Субрик, использует редкие химикаты, добываемые в океанах Лендандера. Химические «нюхачи», используемые для анализа частиц воздуха и представления результатов анализа в виде обрабатываемых данных, делают Ищейку идеальным орудием для выслеживания по запаху. Хотя многие кибер-мастифы в той или иной степени способны выследить цель, программы и протоколы, заложенные в Ищейках, разрабатываются лучшими операторами, которых только можно найти в секторе. Внедренные в кибер-мастифа животные инстинкты и постоянное обучение связаны с самыми современными обонятельными датчиками, которые можно найти в секторе (а кое-кто утверждает, что и во всем Империуме). Этот набор оборудования сочетается с весьма эффективным способом обучения, при котором после успеха в поиске цели электрические импульсы стимулируют корковые центры когитаторов. Эта практика делает Ищейку одержимой и неутомимой в работе; ходят слухи, что такие создания шли по следу целей сотни миль без сна и отдыха, хотя это может быть просто историей, призванной запугать преступников.

Субрикский кибер-мастиф «Ищейка»
НР НС С Ст Лов Инт Вос СВ Общ
30 - 40 30 30 20 45 25 -

Перемещение: 3/6/9/18
Раны: 12
Умения: Бдительность (Вос) +10, Выслеживание (Инт) +20.
Таланты: Талантливый (Выслеживание).
Черты: Бронированный, Ночное зрение, Усиленные чувства (обоняние), Машина (5), Четвероногий, Размер (Тощий).
Броня: Машина, Все 7.
Оружие: Зубы (1к10+2 Р).
Снаряжение: Встроенный ауспекс, обонятельный авгур (позволяет попытаться повторно пройти проваленный Тест Восприятия, основанный на обонянии, например, Выслеживание).

Мастиф-ликвидатор образца Малфи

Хотя всем и известно, что силовики Малфи настолько же коррумпированы и аморальны, как остальная часть планеты, определенные участки имеют особенно дурную славу. Эти

силовики, как известно, могут убить кого угодно во имя "правосудия", если получат за это достаточное количество Тронов. Именно для выполнения таких действий был создан мастиф-ликвидатор, олицетворяющий эту извращенную пародию на правосудие. Мастиф-ликвидатор, представляющий собой сильно измененную версию кибер-мастифа, не имеет протоколов и программ захвата целей живыми. Он просто выслеживает, загоняет и убивает любую цель, данные о которой загружены в его сложные протоколы выслеживания. Большинство мастифов-ликвидаторов оборудовано парой сверхзарядных лазерных орудий, которые устанавливаются на плечах, чтобы иметь возможность установить во рту вибрирующие цепные лезвия. Однако, некоторые модели были изменены, чтобы нести еще более мощное вооружение.

Мастиф-ликвидатор образца Малфи
НР НС С Ст Лов Инт Вос СВ Общ
30 - 40 30 30 20 45 25 -

Перемещение: 3/6/9/18
Раны: 12
Умения: Бдительность (Вос), Выслеживание (Инт) +10.
Таланты: Талантливый (Выслеживание).
Черты: Бронированный, Ночное зрение, Усиленные чувства (обоняние), Машина (5), Четвероногий
Броня: Машина, Все 7.
Оружие: два установленных на плечах оружия; обычно сверхзарядные лазкарабины (Ручное; 60м; О/2/-; 1к10+4 Э; Прб 0; Об — [Встроенный источник энергии]; Прзд —; Надежное), Цепная пасть (ББ; 1к5+5 Р; Прб 2; Разрывное)
Связанное прицеливание: Мастиф-ликвидатор может стрелять из обоих установленных на его плечах единиц оружия за одно Полное Действие Атаки, как если бы обладал Талантом Парное оружие (стрелковое), но не получает штрафов за вспомогательную рукуили отрицательных модификаторов за ношение двух оружий.
Заменяемое оружие: Оружие мастифа-ликвидатора может быть заменено любым Ручным оружием дальнего боя. Для этого необходимо пройти Трудный (-10) Тест Техно-пользования с разрешения МИ. Однако, энергию из встроенного источника питания может получать только лазерное оружие, все остальные виды оружия должны использовать соответствующие обоймы.

Параметры НИП
Многие профили, представленные в Книге Правосудия, имеют параметры, таланты или черты, которые не снабжены формулами расчета движения или других, вторичных параметров. Существа и противники не обязаны использовать те же самые расчеты, что и аколиты, поскольку у них может быть множество причин для отличия. Скорость движения Ястреба, например, представляет движение наземного существа, которое использует свою Черту Летающий (15), когда взлетает. По аналогии, некоторые четвероногие животные могут двигаться медленнее (или быстрее), чем обычно, поскольку могут не быть снабжены мощными сервомоторами, или могут иметь дополнительную массу, затрудняющую движение.
Кроме того, считается, что все НИП обладают соответствующими Талантами Выучки с любым оружием, которое есть у них в профиле (если не указано обратного). По усмотрению МИ решается, с каким другим оружием может уметь обращаться НИП.

Сервитор-сапер образца Контего

Сервитор образца Контего создан для анализа и обезвреживания подозрительных взрывныхустройств. Подулье Латунного города довольно нестабильно, и взрывные устройства могут нанести вред производству на многие месяцы или годы. Первоначально Адептус Механикус создавали этих сервиторов в своих мануфакторумах для того, чтобы избавляться от нестабильных веществ (которые широко применяются в производстве огнестрельного оружия). Эти образцы считаются относительно доступными, обычно их создают из лоботомированных тел бывших поджигателей и подрывников. Снабженное дополнительной броней шасси обычного сервитора оснащено небольшой дополнительной конечностью, на которой установлен пистолет-дробовик (для уничтожения взрывных устройств с близкого расстояния), комбо-инструментом и пикт-рекордером. Местные участки-крепости модифицировали этот тип сервиторов, настроив его на обезвреживание взрывчатки. После перенастройки сервитор снабжается подрывным зарядом для управляемого взрыва. Даже после использования в печально известном 'Случае Падения', который почти на год остановил производство лазпаков в Синфорде, эти сервиторы не утратили популярности у каликсидских Адептус Арбитрес.
Сервиторы Контего привязаны к специальному инфопланшету, который постоянно находится в радиусе 200 метров и позволяет оператору сервитора на расстоянии использовать собственные Навыки Техно-пользования или Подрыва, пытаясь обезвредить взрывное устройство. Однако, это накладывает штраф -10 на Тест Умения, чтобы вызвано немного неуклюжей природой средств управления.

Сервитор-сапер образца Контего
НР НС С Ст Лов Инт Вос СВ Общ
15 30 30 40 10 15 30 40 -

Перемещение: 1/2/3/6
Раны: 10
Умения: Бдительность (Вос), Подрыв (Инт), Выучка с пистолетом (СБ).
Таланты: нет.
Черты: Бронированный, Ночное зрение, Машина (4).
Броня: Машина, Все 6.
Оружие: Кулак (1к10+5 У; Примитивное), Пистолет-дробовик (10м; О/-/-;1к10+4 У; Прб 0; Об 3; Прзд 2ПД).
Снаряжение: Комбо-инструмент, пикт-рекордер, подрывной заряд, управляемый с инфопланшета (3к10, Прб 5, Разрывное)
Подрывной заряд, управляемый с инфопланшета: Сервитор снабжен подрывным зарядом, который может быть активирован на расстоянии с помощью верных кодов доступа, переданных с инфопланшета через маломощный вокс-передатчик. Диапазон дистанционного подрыва - 200 м, для активации необходимо пройти Обыденный (+10) Тест Техно-пользования. Радиус взрыва -10м.

Сервитор-подавитель образца Сибеллуса

Когда Магистратум улья Сибеллус хочет разогнать толпу мятежников или недовольных жителей улья, он дает в помощь своим силовикам сервиторов-подавителей. Эти неповоротливые, похожие комплекцией на обезьян громилы двух с половиной метров высотой созданы для внушения страха и максимального использования полулетальной силы. Их лица закрыты позолоченной печатью лорда Сектора, одна из рук заменена мощным пневматическим поршнем, способным рассеять мятежников как осенние листья или заставить одного из них пролететь по воздуху с раздробленной грудной клеткой. Другая рука полностью удалена и заменена сложным сдвоенным оружием. Магистратум

знает, что взвод таких сервиторов может разогнать неистовствующую многотысячную толпу, и считает совершенно необходимым превращать зачинщиков беспорядков в очередную группу сервиторов-подавителей.

Сервитор-подавитель образца Сибеллуса
НР НС С Ст Лов Инт Вос СВ Общ
40 20 60 60 10 05 20 10 -

Перемещение: 1/2/3/6
Раны: 10
Умения: Бдительность (Вос), Подрыв (Инт), Выучка с пистолетом (СБ).
Таланты: нет.
Черты: Бронированный, Массивный, Машина (4).
Броня: Машина, Все 6.
Оружие: Автоматический гранатомет со слезоточивыми гранатами (Ручное; 60м; О/2/-; —; Прб 0; Об 40; Прзд 4 ПД; Взрыв [1к10+3], Цели в зоне поражения должны каждый ход проходить Серьезный [+0] Тест Стойкости или получать 1 уровень Усталости), Сетевик (Ручное; 50м; О/-/-; —; Прб 0; Об 40; Прзд 4 ПД; Взрыв [5], Обездвиживающее), Пневматический поршень (ББ; 1к10+6 У; Прб 2; Два режима атаки, Громоздкое)
Два режима атаки: Вместо того, чтобы атаковать пневматическим поршнем как обычно, сервитор-подавитель может провести одну из следующих атак:
Атака по площади: Сервитор поднимает поршень и проводит мощную атаку по земле, ударной волной сбивая противников сног. Сервитор при этой атаке не делает никаких бросков. Любой находящийся в радиусе одного метра должен пройти Серьезный (+0) Тест Ловкости или получить 1к5 + 3 Ударного Урона с 0 Прб. Цели среднего размера и меньше также отбрасываются на 1к5, метров и падают наземь.
Прицельный удар: Сервитор нацеливает свой поршень на одного противника и проводит обычную атаку в рукопашной. Если атака удачна, противник получает 1к10+12 Ударного Урона с 4 Прб. Цели размера Массивный и меньше также отбрасываются на 2к10 метров и падают наземь.

Серво-охотник

Не все подразделения силовиков имеют доступ к искусно сконструированным кибер-мастифам или ястребам Арбитрес. Не столь хорошо финансируемые правоохранительные органы для выполнения такой работы часто используют более грубо сделанных кибер-созданий. Классическим примером является серво-охотник: эти маленькие, сравнительно несложные создания - упрощенный местный вариант сервочерепов, выполняющий задачу по исследованию определенных областей и идентификации любых потенциальных целей. Серво-охотники, весьма популярные среди силовиков субсектора Малфи, обычно делаются из черепов верных охотничьих собак, поскольку считается, что дух умершего животного гарантирует, что рудиментарный логический центр дрона будет оставаться преданным и свирепым. Активированный и выпущенный серво-охотник будет тихо парить на суспензорах и искать в указанной области любые цели, которые соответствуют заданным параметрам (обычно источники тепла размером с человека). Когда таковые будут обнаружены, охотник подаст оператору акустический сигнал и останется рядом с целью, повторяя сигнал тревоги, пока не будет деактивирован. Серво-охотник может также использоваться для патрулирования области или просто как средство оповещения оператора о том, чт ок нему кто-либо приближается.
Серво-охотник – примитивный сервочереп, используемый силовиками и охотниками за

головами. У него одна-единственная функция – обыскивать указанную область, пока не будет обнаружена цель; при обнаружении он оповестит владельца и будет парить рядом с целью, подавая сигнал, пока не получит приказ прекратить.

Серво-охотник
НР НС С Ст Лов Инт Вос СВ Общ
— — 06 26 50 10 35 15
Перемещение: -
Раны: 2
Умения: Бдительность (Вос) +20, Выслеживание (Инт) +10, Уклонение (Лов) +10, Тихое движение (Лов) +10.
Таланты: Бесстрашный.
Черты: Ночное зрение, Летающий (4), Машина (1) Запрограммированный инстинкт, Размер (маленький).
Броня: Машина, Голова (все): 1.
Оружие: нет.

Череп-приманка

Бандиты из подульев Сцинтиллы, Лендандера и некоторых других каликсидских ульев насмешливо зовут черепа-приманки мышами-полевками. Такие черепа медленно распространяются по сектору Каликсида. Они не имеют никакого отношения к мышам, а прозвище получили за свое уникальное предназначение — служить ложными целями для Ястребов. Кое-кто отдал бы большие суммы денег, чтобы только узнать, как перепрограммировать примитивный когитатор сервочерепа с и внести в него определенные протоколы уклонения. Что-то в этих протоколах вызывает переключение протоколов Ястребов, заставляя их атаковать череп-приманку вместо настойщей цели.По мере роста популярности этих черепов, растет и недовольство арбитров, которые, будучи в рейде, считают черепа-приманки чуть ли не первоначальными мишенями.

Череп-приманка
НР НС С Ст Лов Инт Вос СВ Общ
- 06 26 50 10 35 15 -

Перемещение: -
Раны: 2
Умения: Бдительность (Вос) +20, Выслеживание (Инт) +10, Уклонение (Лов) +20.
Таланты: Бесстрашный.
Черты: Ночное зрение, Летающий (10), Машина (1), Жертва охотников, Размер (маленький).
Броня: Машина, Голова (все): 1.
Оружие: нет.
Жертва охотников: Если череп-приманка перемещается по крайней мере на 10 метров в течение Хода, любые Ястребы (или подобные сервиторы) в радиусе 100 метров, видящие приманку, должны пройти Трудный (-10) Тест Силы Воли в начале своего следующего Хода. Если Тест пройден, они могут действовать как обычно. Если Тест провален, они должны немедленно начать двигаться к черепу-приманке и пытаться его схватить. Ястреб, прошедший Тест Силы Воли, может игнорировать этот череп-приманку в последующих Раундах (хотя на него могут подействовать другие черепа-приманки). Ястреб, преследующий череп-приманку, игнорирует другие черепа, пока не поймает свою цель. Если у Ястреба есть оператор, он может попытаться сменить цель Ястреба, в свой ход

пройдя Трудный (-10) Тест Техно-пользования. Если Тест пройден, Ястреб считается прошедшим Тест Силы Воли.

Кибернетика

В секторе Каликсида широко распространена кибернетическая аугметика начиная с простых протезов и заканчивая более сложными поразительными приспособлениями, созданными для усиления способностей пользователя. Адептус Арбитрес тоже не чураются такой аугметики, и для них каликсидские Адептус Механикус создают уникальные кибернетические устройства.

Интерфейс оператора

Если оператор кибер-мастифов хочет иметь возможность управлять созданиями образца Субрик, действующими в секторе Каликсида, ему просто необходимо одно из таких устройств. Оно использует четырехканальный вокс-передатчик с применением технологии эпсилон-шифрования, чтобы мгновенно отдавать команды и получать от созданий данные, включая звуковую и графическую информацию. Это устройство настолько продвинутое, что на работу с ним могут быть настроены даже сервиторы и сервочерепа, хотя они не приспособлены для того, чтобы получать команды непосредственно от устройства.
Интерфейс Оператора содержит сотни протоколов атаки, задержания и уклонения. Чтобы овладеть любым из этих протоколов, оператору кибер-мастифов потребуются годы изучения. Эти протоколы созданы таким образом, чтобы использовать индивидуальные особенности созданий. Ястребу, который весит на полкилограмма меньше, чем его «коллеги», может потребоваться особый угол наклона крыла и особая реакция гравитационного поля на порывы сильного ветра, что в сочетании с рельефом местности и окружающей атмосферой создает десятки вариантов различных программ действий в пределах одного только улья. А если придется его покинуть, пользователь вынужден будет производить десятки вычислений в секунду.
Все Интерфейсы Оператора имеют по меньшей мере Хорошее Качество и позволяют пользователю проходить Тесты Командования кибер-мастифами и Ястребами беззвучно, используя Техно-пользование вместо Командования. Устройство может взаимодействовать максимум с пятью созданиями, но может активно отдавать команды только двоим, другие могут передавать оператору данные, но не могут получать приказы. Командовать можно только кибер-мастифами и Ястребами, другие создания могут только передавать данные. Интерфейс Оператора Лучшего Качества может командовать тремя созданиями, но также ограничен общим количеством в пять созданий
Оператор может потратить Полное Действие на то, чтобы загрузить в когитатор кибер-мастифа или Ястреба протокол, дающий одну из указанных способностей:
Защита: +10 Навыка Рукопашной
Задержание: +20 Навыка Рукопашной при попытках Захвата
Изматывание: +10 Уклонение, Выучка в Уклонении
«Крыло» альфа: +10 Восприятие, Выучка в Бдительности
«Крыло» бета: +10 Восприятие, Выучка в Выслеживании
Погоня: +1 к Бонусу Ловкости, Привычка к толпе (см. стр. 17 Книги правил по Темной Ереси)

Карриканская рука-захват

На Каррике, мире с большой силой тяжести, арбитрам для проведения операций вне

орбитального участка-крепости приходится усиливать свою броню и снаряжение мощными сервоприводами. Десятине, которую составляют огрины, направляемые в полки Имперской Гвардии, постоянно угрожают работорговцы, которые считают удаленное расположение мира признаком легкой добычи. Хотя усиленная силовая броня работающих там арбитров и судей верно служит им уже на протяжении ста лет, рука-захват стала для них чем-то вроде символа власти.
Огрины, попавшие в лапы работорговцев, становятся превосходными телохранителями, поскольку они, будучи жестокими и сильными рукопашными бойцами, все же очень легко поддаются обману. Когда они всей своей огромной массой бросаются на арбитра, броня может оказаться бесполезной. Огрины часто пытаются оторвать руку противника, в процессе калеча ее прямо внутри силовой брони.
Именно поэтому многие карриканские арбитры стараются заполучить руку-захват – мощную, усиленную сервоприводами аугметику, которая сильна даже по меркам огринов. В дополнение к увеличенной силе в руку встроены десятки генераторов магнитного поля и отстреливаемых зазубренных шипов. В противном случае владелец мог бы просто лишиться руки или быть поднятым в воздух. При необходимости рука выстреливает шипы или магнитные захваты под разными углами в различные поверхности. Они укрепляются на более мощных конструкциях, позволяя обездвижить неестсественно сильного подозреваемого, не вредя пользователю.
Персонаж с карриканской рукой-захватом считается имеющим Нечеловеческую силу (x3) с точки зрения захвата и обездвиживания цели. Кроме того, пользователь получает +20 к Силе при атаках этой рукой.

Ландрианский выявитель

Кибер-мастифы улья Субрик известны за усиленные способности к выслеживанию по запаху и генному следу. Каликсидскими Адуптус Механикус предпринимались попытки создать портативную версию такого устройства, но ни одна не увенчалась успехом. Отказываясь верить, что это невозможно, техноремесленник Онтуо решил потратить всю жизнь на то, чтобы раскрыть тайны химикатов в океанах Лендандера и раскрыть тайну их способностей к обнаружению. Результатом поисков стал Ландрианский выявитель
Вместо того, чтобы обрабатывать данные с помощью когитатора, Ландрианский выявитель заполняет глаза пользователя чувствительными к феромонам химикатами, позволяя ему буквально видеть запахи и другие биологические маркеры. Эта аугметика обычно устанавливается на один глаз, чтобы пользователь большую часть времени мог видеть мир как обычно.
Персонаж, оборудованный Ландрианским выявителем, приобретает Таланты Усиленные Чувства (обоняние) и Талантливый (Выслеживание). Кроме того, будучи ослепленным, он может определять местонахождение целей по запаху и получает только штраф -10 к Навыку Стрельбы и Навыку Рукопашной. Активация устройства и заполнение глаза химикатами занимает ПолуДействие
Ландрианский выявитель Хорошего Качества нейтрализует штраф к Навыка Рукопашной и Стрельбы при ослеплении. Устройство Лучшего Качества также снабжено мощным фото-визором или инфравизором.

Малфианский притворщик

Самозванцы со всего сектора Каликсида постоянно совершают паломничество в Малфи, чтобы встретиться с одним из немногих хирургов, способных к проведению уникальной, болезненной и опасной операции. Сотни электро-чувствительных пластин вживляются

под кожу и включаются в цепь миниатюрного сервопривода. Используя инфопланшет, человек может управлять пластинами, меняя вид своего лица.
Это чрезвычайно болезненный процесс; многие пользователи Малфианского притворщика становятся зависимыми от наркотиков, чтоб ытолько облегчить боль. Движения пластин могут повредить кожу или неестественно растянуть плоть. После использования Притворщика коже часто требуется несколько дней на то, чтобы должным образом восстановиться, хотя незначительные изменения могут зажить намного быстрее. Злоупотребление устройством может повредить мышцы и другие ткани лица, вплоть до лишения способности менять выражение лица без использования устройства.
Изменение облика занимает 5 Раундов и требует прохождения Серьезного (+0) Теста Техно-пользования. Пользователь получает бонус +20 на любые Тесты Перевоплощения при попытках изобразить другого человека, и 1 уровень Усталости. Бонус увеличивается до +30 после того, как снимается Усталость (по мере заживания кожи). Если Тест Техно-пользования провален, пользователь получает 1 очко Разрывного Урона (не уменьшаемого Стойкостью) за каждую степень неудачи, поскольку его мышцы напрягаются, и лицо разрывается металлом. Если Тест провален больше чем на 3 степени неудачи, пользователь должен пройти Сложный (-20) Тест Стойкости или потерять 1к5 Общительности, поскольку его лицо необратимо повреждено. Процесс смены облика может быть сокращен с пяти раундов до одного, но каждый «отбрасываемый» раунд накладывает суммируемый штраф -10 на Тест Техно-пользования.
Варианты этой аугметики Хорошего качества включают в себя пигменты, особым образом размещаемые на теле, что позволяет пользователю делать кожу более темной или светлой. Такая аугметика не может быть Лучшего Качества.

Производство и контрабанда криминального оборудования

Необъятность сектора Каликсида делает мощное, обширное криминальное производство в лучшем случае непрактичным, а в худшем – самоубийственным. Преступный мир в течение столетий развивался как сеть совершенно разрозненных групп, а не как совокупность сильных сообществ. Хотя и существует несколко крупных исключений, таких как Касбаллика, по большей части за преобладающее большинство контрабанды и незаконного производства оборудования отвечают банды ульев. Эти проблемы часто оставляют силовикам, потому что столь мелкие преступления вряд ли подвергнут опасности планетарную десятину.
Группы, обладающие серьезным влиянием, такие как Амарантовый Синдикат, редки, и обычно ведут дела только на одной планете. Группа дворян может повернуться против планетарного губернатора, запасая оружие в попытке захватить власть. Пока это не касается стабильности мира (и, соответственно, десятины), вмешательство Арбитрес маловероятно. Если, однако, действия группы вызовут слишком болшие волнения или будут признаны еретическими, Адептус Арбитрес отреагируют незамедлительно.

Банды мусорщиков

Именно банды мусорщиков составляют большинство преступных формирований в секторе Каликсида: небольшие банды, действующие отдельно друг от друга и пытающиеся захватить власть или богатство. Поскольку это скорее общество преступного мира, чем организованная преступная группа, Адептус Арбитрес тратят большие средства на то, чтобы контролировать эти мелкие группы, чтобы не дать им пошатнуть установившееся равновесие. Хотя арест и наказание (чаще всего казнь или превращение в сервиторов) предоставляют проводить обычно планетарным словикам, не является чем-то необычным арбитру по каким-то своим причинам арестовать главаря банды.

Подпольные производства

Подпольные производства представляют гораздо большую угрозу, нежели банды, поскольку их гораздо сложнее обнаружить. Часто в производстве оказываются замешаны влиятельные дворяне и их хорошо подготовленные техноеретики. До того момента, пока подпольное производство не начнет наводнять нижние уровни опасным товаром, Адептус Арбитрес может иметь лишь легкое подозрение о его существовании. Убитый дворянин, саботаж на мануфакторуме или кровавое место преступления часто служат для Адептус Арбитрес первыми признаками, и необходимо действовать быстро, чтобы защитить каналы снабжения и склады оборудования от действий пиратов.
В Латунном Городе с недавнего времени наблюдается повышение активности банд «резчиков» - групп умелых людей, которые осуществляют похищения, разделывают жертв на органы и продают аугметику. Многие дворяне предпринимают любые меры, чтобы избежать похищения, поскольку с похитителями почти невозможно договориться об освобождении, ведь жертва в прямом смысле стоит мертвая больше чем живая. Из-за высокого профиля этих преступлений члены таких банд обычно работают вместе недолго.

Криминальный рынок

Когда преступник или влиятельная фигура подулья нуждается в особо редком или мощном оборудовании, обычно ему приходится заключать контракт на его похищение. Именно таким путем из рук Адептус Арбитрес в руки менее достойных элементов попадают кибер-мастифы и другое оборудование. Обычно эти устройства обслуживаются не очень хорошо, если только заполучивший их человек не обладает чрезвычайно большим влиянием или связями в Адептус Механикус. Столь же сложной задачей, как добывание, является подделка документов, подтверждающих законное приобретение. Для жителей подулья это не всегда важно, но знать и другие "уважаемые" преступники могут нанять десятки адептов, чтобы создать видимость законности.

Глава IV: Расследование

«Так-так…. Оцепить всё. Не видел столь ужасного места преступления со времен последнего бунта в очереди"
-Арбитр Рафтон Фракс

Суть Темной Ереси прежде всего в выявлении и искоренении угроз, нависших над Империумом Человека, будь то охота за еретиками, преследование ксеносов или истребление мерзкой заразы демонов. Приведенные здесь правила Расследования разработаны, чтобы помочь МИ в той части игр по Темной Ереси, которая касается непосредственно"искоренения".
Хотя расследование может не быть центром всех игр, и где-то изюминкой могут быть напряженная обстановка и интригующая атмосфера, хорошее расследование может стать хорошим опытом как для игроков, так и для МИ. От обыденных ситуаций до сотрясающих миры событий, эти правила расследования дадут в руки МИ все инструменты, необходимые, чтобы осуществить мистерию Темной Ереси; от от напряженного введения до шокирующей развязки.

Проведение расследования

"Это было во всех смыслах идеальное преступление. Мои темные хозяева предусмотрели каждую мелочь, от принуждения барона фон Геви до уничтожения оружейных сервиторов мануфакторума подуровня 17. И я бы достигла успеха, если бы не внезапное вмешательство этих надоедливых аколитов."
-Мэд Гарвиг, Графиня Пальцев

Многие, хотя и не все, расследования можно разделить на составляющие части: получение задания на расследование, поиск и обработка улик, выслеживание обнаруженной угрозы, уничтожение ее источника, встреча с последствиями.

Завязка

Первое, что необходимо сделать, начиная богатую на расследования сюжетную ветку Темной Ереси – предоставить игрокам предмет расследования. На этом этапе устанавливается мотивация аколитов или Агентов Трона. Мотив можно сделать личным, установив связь данного персонажа с конкретными событиями, или чисто профессиональным, как это происходит с большинством расследований.
Чаще всего расследование начинает Инквизитор, на которого работают аколиты, но существует множество других способов, которые можно использовать, чтобы привлечь к расследованию (и связанным с ним подсказкам) внимание игроков. Кто-нибудь, кто знает о связи персонажей с Инквизицией, может умолять их о помощи, а иногда тайну персонажей может раскрыть какая-нибудь из управляющих структур Империума или обычные граждане начнуть просить о помощи.
В других случаях персонажи могут просто наткнуться на стоящее расследования событие или случай, и раскрыть его тайну.

Загадка

Получив задание, игроки должны начать работать над случаем, который потребовал вмешательства аколитов. Есть три основных момента, которые нужно детально проработать. Во-первых, Расследованию нужен антагонист какого-либо типа. Обычно это одна из угроз, для противостояния которой была создана Инквизиция — демон, ксенос или еретик, но это также может быть преступник, конкурирующий агент Инквизиции, либо кто-то или что-то иное, ответственное за происходящие события. Во-вторых, МИ должен до мелочей продумать саму загадку; случай, который расследуют аколиты. Возможно, кто-то произвел бомбардировку участка Арбитрес, пропала без вести Имперская герцогиня, или кто-то подбросил в местную Схола Прогениум трактаты еретического содержания. И наконец, МИ должен продумать подходящее окружение для расследования, что-нибудь от неописуемо красивого, похожего на собор и пустого на первый взгляд космического скитальца, до плотно заселенного, задыхающегося от преступности мира-улья, в течение тысячелетий неотвратимо погружающегося под тяжестью собственного веса в токсичную пыль.

Улики

В основе любой хорошей загадки находится подсказка, улика, которую аколиты могут использовать, чтобы соединить вместе происходящие (или произошедшие) события, чтобы продвинуться по сюжету. В некоторых случаях начальную подсказку даст персонажам их Инквизитор. Это может быть что угодно начиная со слухов об

исчезновениях в доках, заканчивая выглядящим очень древним, инкрустированным самоцветами черепом, который был найден во время наблюдения за штаб-квартирой еретического культа. В других случаях аколитам придется искать подсказки и доказательства самостоятельно, тщательно обследуя найденные на месте преступления улики.
Подсказки могут быть настолько абстрактными или конкретными, как того пожелает МИ. Подсказка может принять форму таинственной вокс-передачи, или, возможно, один из доверенных лейтенантов Инквизитора сообщит аколитам, что Инквизитор исчез, и возглавит персонажей в великом и эпическом расследовании по любым местам, которые только пожелает МИ (это будет превосходным сочетанием введения и подсказки).

Идя по следам

На этом этапе расследования аколиты более полно понимают сюжет. Они начинают собирать из разрозненных элементов картину происшедшего, чего в первую очередь и требует расследование. Размеренность и основательность, или драматическая напряженность - самые важные элементы этого этапа расследования.
Иногда этот этап расследования включает в себя погоню; езду на боевых мотоциклах через сверкающие развалины подулья за грузовиком, набитым вооруженными стабберами культистами и дрожащими заложниками или преследование сущности варпа, радостно перемещающейся от жертвы к жертве и насмехающейся над аколитами.
На этом этапе расследования аколиты могут также столкнуться с многими осложнениями. Преступник может обнаружить, что за ним идут аколиты, и начать заметать следы или устранять потенциальных свидетелей. Если исследование зашло в тупик, МИ может предоставить игрокам перерыв, чтобы привести мысли в порядок. Возможно, на сцену выйдет ранее незамеченный свидетель, или один из конкурентов преступника анонимно даст аколитам подсказку. Во время этой части расследования МИ может также рассказать игрокам об определенных событиях, связывающих элементы сюжета с текущим расследованием.

Раскрытие карт

Как только аколиты раскрывают преступника или загоняют его в угол, начинается «раскрытие карт». Эта часть расследования обычно полагается на боевые правила, хотя тщательное исследование слабых мест особо могучего противника часто крайне важно для его поражения.
Выбор различных типов антагонистов очень велик. Аколиты могут выслеживать простых рецидивистов, сумасшедших, продажных агентов Администратума или самых мерзких и опасных ксеносов, еретиков и демонов в галактике. Настолько же велики возможности выбора декораций. Возможно, персонажи следовали за злобным еретиком до самого его логова – набитого ловушками особняка, или ксено-существо, за которым охотились персонажи, решило дать им бой рядом с опасно ветхими очистительными сооружениями близлежащего мануфакторума.

Заключение

Это - этап, на котором аколиты узнают, каких успехов они достигли при убийстве, захвате или изгнании, осуществленном по заданию. Возможно, персонажам удалось спасти первенца Планетарного губернатора, или они потерпели неудачу в устранении разрастающегося теперь локального варп-шторма Именно на этом этапе становятся известны непосредственные последствия действий.
Часто инквизитор, на которого работают аколиты, появляется лично, поздравляя или

порицая персонажей, в зависимости от их действий при выполнении задания. Иногда главному злодею удается скрыться, в результате действий игроков или потому, что это было запланировано в сюжете. Если аколиты добились успеха, они могут быть вознаграждены новыми ресурсами и оборудованием, а возможно, им даже доверят реликвию или взвод служащих Инквизиции гвардейцев. Если их расследование потерпело неудачу, они могут быть наказаны: их доход может быть сокращен, или во время следующего задания им придется выполнять какие-нибудь особо неприятные или опасные обязанности. Игроки имеют возможность быть вознагражденными за свою сообразительность (или наказанными за её нехватку). Также на этом этапе приводятся намеки на возникновение дальнейших последствий и возникновение новых угроз.

Работа в обратном порядке

Создавая основанное на расследовании приключение, МИ может добиться большего успеха, работая в обратном порядке от намеченной им цели. Вместо того, чтобы определять, что именно аколиты будут раскрывать и кто стоит за этим преступлением, МИ может придумать колоритного злодея и уже потом придумать, какое ужасающее действие совершил бы этот персонаж.
Имея полностью проработанного злодея, МИ может заняться продумыванием более реалистичной сюжетной линии. МИ может придумать соответственный финал и ярких противников. Обратная работа также дает МИ лучшее понимание истинных мотивов злодея. Понимание того, что движет преступником, может также использоваться, чтобы дать перерыв или обеспечить дополнительными подсказками, когда продвижение замедляется.
Можно также начать работать с изнанки. Если у МИ есть потрясающее место для финальной битвы, творческая идея для погони или даже просто зверское место преступления, он может использовать их в качестве отправной точки для создания основанного на расследовании приключения.
Начав работать с середины, МИ может даже нарушать формулу. Современные игроки обычно весьма сведущи в детективах и много их повидали в СМИ. Творчески и правильно обманывая их ожидания, можно обеспечить приятный игровой вечер. Однако, это может быть сложно, поскольку игроки могут почувствовать, что причиной их неудачи были неверные выводы.

Детали Расследования

"Теперь вы, глупцы, наконец поняли, что я сделал, но вы никогда не поймете, зачем я это сделал."
-Клектор Хест, Темный Иерофант с Тарбеллиума IV

Часто расследование - часть большего приключения, но если расследование само по себе является главным приключением, МИ должен озаботиться некоторыми ключевыми моментами.Расследования, представляющие собой целую историю —начало, середину и конец— нуждаются в четырех элементах: завязке, антагонисте, которого нужно преследовать, точное описание загадки, которую стремятся раскрыть аколиты, и окружение, в котором приходится работать.

Завязка

Эта часть исследования служит для того, чтобы предоставить персонажам стимул для

того, чтобы начать расследование и завершить его. Этот ключевой момент позволяет задать атмосферу всей остальной части расследования.
Если МИ нуждается в идеях, которые он мог бы взять за основу завязки, он может сделать бросок по Таблице 4-1. Завязки расследования.
Конечно, эти типовые завязки – не более чем подсказки для МИ, чтобы он придумал свое уникальное расследование. Для начала расследования МИ может выбрать бесчисленное множество других путей: возможно, один из аколитов будет иметь необыкновенно яркое видение Имперского святого или получит пикт-передачу от самого себя, причем не будет помнить, как он ее записывал.

Таблица 4-1 Завязки расследования

Бросок	Результат
1-15	Развивающаяся ересь
16-30	Приказ инквизитора
31-45	Пропавший инквизитор
46-60	Приближающийся апокалипсис
61-75	У меня нехорошее предчувствие…
76-90	Ошибочная трансляция
91-00	Взволнованный горожанин

Развивающаяся ересь

При такой завязке аколиты занимаются собственными делами, когда прямо перед ними разворачивается событие, требующее расследования. Возможно, аколиты становятся свидетелями того, как толпа преступников грабит Имперский склад оружия, или, в то время как аколиты направляются в близлежащий собор, грудь проходящего мимо жителя улья разрывает изнутри демон. Или, например, аколиты, выходя из любимого бара, видят, как два несанкционированных псайкера начинают обстреливать друг друга своей энергией на крыше соседнего здания. Самое большое достоинство такой завязки - то, что она немедленно помещает аколитов в центр событий.
Начало расследования: Еще один уникальный элемент такой завязки - то, что получение первоначальных улик может быть полностью объединено с действием. Каким бы образом ни действовало то, что противостоит аколитам, они увидят это собственными глазами. Конечно, преступник мог уже покинуть место преступления, поэтому аколитам должны быть доступны традиционные методы сбора и анализа улик.
К тому моменту, как аколиты заканчивают наблюдать событие, им уже становятся известны некоторые детали, поэтому дальнейшее расследование обычно заключается в поиске заговора или выяснении мотивов преступника. Нахождение в нужном месте в нужное время может быть слишком большим совпадением для аколитов со склонностью к паранойе. Конечно, есть вероятность, что аколиты стали свидетелем этого события, не настолько случайно, как кажется.

Приказ инквизитора

Это - наиболее распространенный тип завязки расследования. В такой завязке аколиты получают приказы непосредственно от своего инквизитора. Хотя такая завязка может выглядеть довольно бесхитростно, это совсем не обязательно. Инквизитор может по желанию МИ говорить прямо или быть загадочным. Еще одной деталью, которая создаст атмосферу, является настроение инквизитора. Вы получите совершенно различные завязки в зависимости от того, кажется ли инквизитор глубоко задумавшимся, разгневанным, или прост оизлучает уверенность.
Начало расследования: Инквизитор может дать аколитам все необходимые данные, может

послать их на встречу со своим агентом или снабдить их неким артефактом. Здесь расследование может развиваться по огромному количеству разных вариантов.

Пропавший инквизитор

Эта завязка очень похожа на «Приказ инквизитора», но есть отличие: сам инквизитор отсутствует. Расследование может быть начато по приказу одного из агентов инквизитора (которому аколиты могут доверять, а могут и нет), или аколиты могут просто узнать о том, что их инквизитор пропал. В кампаниях с особо нелюдимым инквизитором это может автоматически означать начало расследования.
Начало расследования: Кто-то из агентов может обеспечить аколитов информацией о каком-либо месте, где мог побывать их инквизитор, поэтому завязка такого типа больше влияет на атмосферу расследования, чем на что-то еще. Если для аколитов это не обычный способ получать приказы, то первый вопрос, который должен возникнуть в их головах, это "Где мой инквизитор?". Другой элемент, который создает атмосферу – то, насколько хорошо персонажи знают того, кто отдает им приказы.

Приближающийся апокалипсис

Эту завязку, вероятно, лучше всего описывают слова «крупномасштабная развивающаяся ересь». В улье, колонии, или на станции, где расположились аколиты, происходит что-то апокалиптическое. Возможно, над столицей возник гигантский смерч, или или на некогда спокойную Имперскую заставу пролился кровавый дождь.
Начало расследования: Во многих случаях событие - главная часть улики и главный фактор мотивации. В случае возмущения варпа аколиты могут использовать психонауку, чтобы попытаться найти его причину. В случае более непонятных событий планетарного масштаба персонажи могут начать изучать местные пророчества и легенды, которые соответствуют описанию происходящих событий, и это может помочь им выяснить, с чем именно они имеют дело в своем расследовании.

У меня нехорошее предчувствие…

Конечно, аколиты могут начать расследование по собственной инициативе. Если особо проницательный аколит заметит, что что-то не так, для него будет естественно начать расследовать.
Такая завязка может создать у игроков чувство независимости. Помимо этого, большинство инквизиторов увидят большой потенциал в аколите, который в состоянии обнаружить угрозу Империуму, разыскать её и устранить без вмешательства высокого начальства из Инквизиции.
Начало расследования: Расследование начинается на основании собственных наблюдений аколитов. Возможно, группа агентов Администратума, с которыми постоянно общается аколит, не может вспомнить предыдущую беседу, или псайкер ячейки внезапно испытывает необъяснимое чувство страха всякий раз, когда проходит мимо ничем не примечательного здания.

Ошибочная трансляция

Эта завязка, являющаяся одним из вариантов «Пропавшего инквизитора», состоит в том, что персонажи получают приказ из недостоверного источника. В этом варианте аколиты получают прямой приказ от кого-то, кто утверждает, что имеет власть инквизитора, на

самом деле не имея ее. Для обмана средней группы аколитов такая поддельная «влиятельная фигура» подделает шифр достаточно высокого уровня допуска.
Хотя обычно такая завязка ведет к некой мерзостной ереси, есть и альтернативы - например, кто-то обошел системы защиты Инквизиции от отчаяния. Например, офицер Имперского Флота, имеющий доступ к чрезвычайному шифрованному каналу связи, который предназначен для использования в случае возникновения опасности для всего сектора, использовал его для связи с аколитами, чтобы спасти свою племянницу от банды мутантов. Конечно, вряд ли его хорошие намерения спасут его от гнева Инквизиции, когда ей станет известно о таком злоупотреблении властью, и большинство инквизиторов будет просто в ярости на своих аколитов за то, что те поддались на такой обман (вне зависимости от того, по чьей вине это произошло).

Начало расследования: Улики предоставляются так же, как и в случае «Пропавшего инквизитора», с той разницей, что аколиты, которые не до конца доверяют собеседнику, абсолютно правы.

Взволнованный горожанин

В этой завязке к аколитам подходят взволнованные граждане Империума. Хотя обычно ячейка аколитов никоим образом не афиширует свою связь с Инквизицией, для стороннего наблюдателя часто очевидно, что эта группа может за себя постоять. Это может привести к тому, что к ней за помощью могут обратиться самые разные попавшие в неприятности люди, от ничтожнейшего жителя подулья до несметно богатого Планетарного губернатора.
Конечно, импульс к началу расследования может поступить с самой неожиданной стороны. Например, аколит другого инквизитора, возможно даже конкурирующего, умоляет игроков о помощи. Возможно, расследование начинается с получения аварийного психомаяка, или того, что местный дикарь спросит, найдется ли здесь кто-нибудь достаточно смелый, чтобы пойти в дикую местность и убить тварь, терроризирующую его поселение. Отличительная черта такой завязки в том, что запрос приходит извне обычной командной цепочки Инквизиции.
Начало расследования: Чаще всего начальный импульс такого типа расследования будет происходить из страстной мольбы обычного горожанина. В других случаях аколиты могут получить вокс-сообщение из анонимного источника, либо кто-то оставит информацию так, чтобы аколиты ее нашли. На то, возьмутся ли аколиты за дело, также может повлиять престиж просящего. Большинство аколитов более склонны делать одолжения Планетарным губернаторам, нежели помогать мутантам из подулья. Конечно, так как просьба исходит не из обычных каналов, только от аколитов зависит, возмутся ли они за расследование. Если они решают отказаться, вне зависимости от того, кто тот бедолага, что просит их о помощи, переходите непосредственно к Завершению расследования (см. страницу 94).

Антагонист

На этом этапе МИ может начать характеризовать главного виновника расследуемого события. Это может помочь МИ запланировать дальнейшее развитие событий расследования и определить тип противников, с которыми по его замыслу должны столкнуться аколиты. Преследование закаленного рецидивиста создает совсем иную атмосферу, нежели попытка поймать снабженного щупальцами культиста Тзинча.
Часть этого процесса проявляет мотивы преступника. Конечная цель антагониста может

быть настолько простой или сложной, как того пожелает МИ, но обычно она сильно влияет на природу задания. Это имеет особенно большое значение при выборе результатов успеха/провала (об этом говорится на странице 86).
Если МИ пожелает, он может сделать бросок по Таблице 4-2: Антагонисты расследования, или просто выбрать оттуда любой пункт.
Теперь, когда у МИ есть широкий выбор вариантов своего антагониста, у него есть возможность немного оживить его, или ее. Прочитайте главу XII: Чужие, Еретики и Антагонисты на странице 328 Книги правил по Темной Ереси или дополнения «Последователи Тёмных Богов», «Анафема Тварей», «Руководство Радикала» или «Охотник на демонов», где можно найти массу типовых антагонистов, от могучих демонов до отвратительных чудовищных ксеносов.

Таблица 4-2: Антагонисты расследования
Бросок Главный противник
1-14 Горожанин: Преступление было совершено человеком без криминального прошлого, начиная с обычного горожанина, заканчивая кем-то из высших эшелонов власти.
15-29 Рецидивист: Преступление было совершено профессиональным преступником.
30-44 Еретик: Преступление совершено несанкционированным псайкером или культистом
45-69 Ксенос: Преступление был осовершено либо ксеносом, либо кем-то под его контролем, либо союзником ксеносов.
70-84 Демон: Преступление совершено демоном либо кем-то действующим по его указаниям.
85-95 Заговор: Преступление совершено целой группой рецидивистов, еретиков, ксено-культистов или демонопоклонников.
96-00 Инквизиция: Преступление совершено членом Инквизиции либо как часть инквизиторского задания, либо как еретическое действие предателя.

Загадка

Теперь, когда у Вас есть преступник, пора привязать его к особенностям сюжета. Какие-то улики, возможно, использовались пр исовершении преступления, или были забыты преступником, либо принадлежали жертве. Это может быть необходимый для грядущего ритуала ингредиент или единственный способный остановить антагониста предмет. Возможно, персонажи охотятся за отвратительным серийным убийцей или пытаются найти какого-то особенно неуловимого свидетеля преступления. Некоторые улики, относящиеся к предмету расследования (см. страницу 86 для получения дальнейшей информации) ведут непосредственно к раскрытию загадки, другие всего лишь дают намек, который в конечном счете приводит к детальному пониманию произошедшего события. Ниже приведены некоторые образцы идей для расследования, которые могут привлечь внимание ячейки аколитов.

Таблица 4-3: Загадки
Бросок Тип загадки
01-14 Убийство на высоком уровне
15-19 Пропавший свидетель
20-34 Пропавший предмет
35-49 Ересь
50-64 Проникновение
65-79 Саботаж
80-90 Беспорядки
91-00 Нечто еще более странное

Убийство на высоком уровне

Расследование сосредоточено на убийстве: либо жертва имела достаточно большое значение для Инквизиции, либо способ, которым была убита жертва, указывает на то, что убийца представляет опасность для Империума. Возможно, убит Планетарный губернатор, или от жертв остались лишь полностью обескровленные оболочки, а место преступления покрыто написанными кровью рунами.

Пропавший свидетель

Без вести пропал некто, обладающий важной информацией о совершенном преступлении или серьезной угрозе Империуму. Пропасть мог Арбитр-генерал, сын лорда-адмирала или важный НИП, с которым прежде контактировали аколиты.

Пропавший предмет

Пропало что-то, без чего невозможно выкорчевать ересь, либо была украдена реликвия (или инструмент), имеющая большое значение для Инквизиции. Это может быть опасный археотехнический артефакт или священная реликвия.

Ересь

Кто-то совершил отвратительное преступление против Империума, участвуя в запрещенной деятельности или активно подрывая основы власти Императора, распространяя листовки с еретическими текстами, произнося мятежные речи, оказывая помощь врагам человечества и совершая другие подобные вещи.

Проникновение

Кто-то или что-то пытается контролировать важную Имперскую организацию с помощью вымогательства, обмана или даже более коварными способами.

Саботаж

Кто-то разрушил или собирается разрушить нечто, имеющее значение для Империума. Возможно, возникла угроза для ценного мануфакторума или древних терраформирующих устройств, сохраняющих стабильность планеты.

Беспорядки

Некое существо или сила инициируют крупномасштабноу опустошение и разрушение. Возможно, персонажи идут по следу неразборчивого демона или сошедшего с ума несанкционированного псайкера.

Нечто еще более странное

Иногда аколитам поручают расследовать что-то необычное или из ряда вон выходящее, чтобы удостовериться, что оно не несет в себе угрозы и не содержит ереси: археотехнические колонны, внезапно активировавшиеся после многих лет бездействия, либо возникающие по всему городу диковинные природные аномалии.

Место действия

Теперь у аколитов есть мотив к началу расследования, а у МИ, вероятно, есть идеи о том, что именно они обнаружат в конце, но расследование все еще нуждается в месте действия. Место действия само по себе должно быть красноречивым. Хотя Империум тратит много сил на то, чтобы это изменить, галактика очень разнообразна. Есть множество различных мест, в которые можно поместить Ваше расследование (см. страницу 249 Книги правил по Темной Ереси для получения дополнительной информации об этих вариантах).
В качестве последнего штриха МИ может запланировать то, как аколиты достигнут своей цели или, если захочет, может позволить игрокам самим позаботиться о транспорте.

Таблица 4-4: Места действия расследования
Бросок Место действия
1-20 Мир-улей
21-28 Агро-мир
29-36 Мир-кузница
37-44 Развивающийся мир
45-52 Феодальный мир
R 53-60 Дикий мир
61-68 Мир-храм
69-76 Закрытый мир
77-84 Зона боевых действий
85-98 Космос (Корабль, станция или скиталец)
99-00 Другое (планета ксеносов, демонический мир и т.д.)

Место преступления

Тщательное продумывание места, где аколиты найдут первую из основных подсказок - легкий способ задать тон всего остального расследования. Будут аколиты прочесывать хорошо охраняемую плотно оцепленную область или пробираться через груды хлама в особенно опасной и ветхой части города? Будут они искать место преступления в глубинах улья или в погоне за целью погрузятся в бездонные массы отходов?
Чтобы найти на месте преступления улику или какую-то деталь, необходимую для продолжения расследования, аколиты обычно должны пройти Обыденный (+10) Тест Поиска, модифицируемый следующими таблицами (сделайте бросок или выберите наиболее подходящий вариант):

Таблица 4-5: Факторы окружения
Бросок Место Модификатор Примеры
1-25 Нетронутое + 10 Убежище Администратума
26-50 Чистое +0 Хаб-блок
51-75 Загроможденное -10 Улицы улья
76-00 Полный хаос -20 Подулье

Таблица 4-6: Искусность преступника
Бросок Навык Модификатор Примеры
1-25 Беспечный + 10 Бытовой преступник, демон Кхорна
26-50 Осторожный +0 Профессиональный негодяй, параноидальный аколит
51-75 Эксперт -10 Обученный ассасин, арбитр-предатель
76-00 Искушенный -20 Агент Официо Ассасинорум, эльдарский рейнджер

Различные модификаторы

Тест Поиска на обследование места преступления может быть модифицирован исходя из оборудования ресурсов и скрупулезности персонажей, по усмотрению МИ.

События расследования

"Да, генерал-арбитр, это великолепная теория, но Вы забываете об одной немаловажной улике..."
-Арк Тул, адепт-вериспекс

События расследования - формальный способ реагировать на действия игроков во время расследования. Эти правила во-первых предлагают образ действия МИ при подготовке к насыщенной расследованиями игре по Темной Ереси и во-вторых, предлагают игрокам расширенные опции использования Умений Расследования.

Подсказка

В основе любого расследования лежит важная улика, подсказка, используя которую, аколиты должны узнать как можно больше о расследуемом случае. МИ может придумать улику, которая подходит к уже придуманному сюжету, либо начать с подсказки и на ее основе придумать сюжет расследования.
С точки зрения события расследования подсказка обычно используется для того, чтобы описать что-либо, с чем аколиты могут столкнуться, и что продвинет вперед расследование. Это может быть какое-либо заявление НИП, вещественное доказательство, артефакт, запись, свидетель, или любая другая вещь или информация, которую можно использовать, чтобы сложить воедино разрозненные данные, полученные в ходе расследования.

Связанные Умения

Связанные Умения – это легкий способ придумать тему для расследования. Если с полученной подсказкой связаны одно-два Умения, обладающим этим умением персонажам будет намного легче вести расследование. Использование Связанного Умения позволяет МИ определить, насколько сложным будет данное расследование для группы. Для групп с низким уровнем Связанного Умения Тест Умения расследования может оказаться намного более трудным, а для групп без соответствующего Связанного Умения – невозможным. Связанные Умения также помогают намного легче и быстрее находить идеи для Событий расследования.

Примеры подсказок

Таблица 4-7: «Подсказки расследования» содержит перечень Умений расследования и некоторые идеи улик, которые можно найти с помощью этих Умений. Эти подсказки служат ключевыми элементами События расследования и приведены только для использования МИ в качестве основы для последующего придумывания дальнейшего развития расследования. С их помощью МИ может придумать свою собственную загадку по Темной Ереси. Эти подсказки могут быть настолько абстрактными или конкретными, как того пожелает МИ. Сделайте бросок по Таблице 4-7: Подсказки расследования или выберите подходящий вариант.

Тест Умения расследования

У каждого События расследования есть связанное с ним Умение расследования. Это Умение расследования - Связанное Умение, относящееся к подсказке или улике, лежащей в основе расследования. Сложность Теста на Умение расследования зависит от сложности расследования. Сложность также определяет Базовое время, которое будет длиться Событие расследования. Сделайте бросок по Таблице 4-8: Временные рамки расследования на странице 88, или выберите подходящий вариант.
Успешное прохождение Теста на Умение расследования позволяет игроку сделать бросок 1к10 и прибавить к результату Бонус соответствующей Характеристики (как для обычного броска, на который влияет бонус Характеристики). Такое число часов добавляется к базовому времени, которое занимает Событие расследования. За каждую Степень Успеха персонаж может бросить 1к10 и вычесть это число часов из Базового времени, которое занимает Событие расследования. Это символизирует то, как аколит делает логические выводы, используя свой прошлый опыт, или срезает в своем расследовании углы. Как только проходит отпущенное на Событие время, МИ может инициировать Поворот сюжета (см. страницу 90).
Провал Теста расследования указывает на то, что не удалось достичь никаких результатов. Провал Теста расследования на три или более Степени Неудачи указывает, что расследование потерпело серьезную неудачу. МИ должен добавить 1к10 часов к Базовому времени, которое занимает Событие, и может создать Осложнение (см. страницу 90). Провалить Тест на пять и более степеней означает, что расследование зашло в тупик . МИ может объявить о провале расследования или начать Перерыв (см. страницу 91), позволяя персонажам вновь вернуться на след.
МИ может в любой момент решить инициировать Осложнение, Перерыв или Поворот сюжета, если он считает это необходимым для сюжета, а для Событий расследования сложностью Тяжелое и выше может уменьшать или увеличивать Полное время или Базовое время (По результатам Теста Умения События расследования) долями в процентах вместо фиксированного значения часов.

Многочисленные улики

Вполне допустимо разместить в одном месте преступления несколько улик, которые приведут игроков в два или более разных места. Это - отличный способ разветвить расследование и сделать его нелинейным. Игроки должны будут выбрать, в каком порядке они хотели бы идти по этим следам, либо, в случае ограниченности во времени, они могут решить разделиться, чтобы одновременно отработать разные улики.

Таблица 4-7: Подсказки расследования
Умение Пример подсказки
1-2 Хими-пользование Труп, чье лицо покрыто странным прозрачным налетом.
3-4 Оценка Недавно проданное с аукциона произведение искусства ксено-происхождения или дорогой, единственный в своем роде археотехнический пистолет, который, как известно, принадлежал местному капитану Имперской Гвардии.
5-6 Сбор сведений Сигнал осведомителя, что местная банда улья заполучила образец редкой технологии. Слухи, что распутные вечеринки местного дворянина - ширма культа.
7-8 Допрос При отражении атаки на штаб арбитров пойман едва живой мутант. Упрямый, изрыгающий ересь рецидивист, который плюется в аколитов и ругается на них при любой

воможности
9-10 Логика Длинный перечень записей вокс-передач, которые необходимо прослушать в поисках схожих фрагментов
11-12 Общие знания (Адептус Арбитрес) Разорванный пополам Ястреб. Личная микро-бусина местного арбитра.
13-14 Общие знания (культ Машины) Неустановленный мехадендрит. Запоминающаяся метка с близлежащего мира-кузницы .
15-16 Общие знания (Администратум) Инфопланшет с данными местного отделения Департаменто Мунитorум.
17-18 Общие знания (Экклезиархия) Цепной меч образца, обычно используемого Фратерис Милиция. Инкрустированный драгоценными камнями символ Министорума, принадлежащий епископу из соседнего сектора.
19-20 Общие знания (Имперское Кредо) Пузырек, наполненный благовониями, используемыми при благословении.
21-22 Общие знания (Имперская Гвардия) Униформа Имперской Гвардии, разорванная почти на лоскуты, чьи цвета еще можно различить, но знаки различия отсутствуют. Старый лазган с нацарапанным на боку полковым девизом.
23-24 Общие знания (Империум) Цветок Призрачного огня, пыльца которого является основной статьей экспорта Иокантоса. Пышные меховые одежды, сшитые в стиле, который в настоящее время популярен в Улье Тарсус на Сцинтилле.
25-26 Общие знания (техника) Признание обломков электроники на полу деталями вокса особого образца. Выяснение того, что заклинившее болтерное оружие на месте преступления прекратило работать из-за неправильных литаний
27-28 Общие знания (Преступный мир) Определение того, что снабженная кольцами перчатка служит визитной карточкой преступного клана с одного из феодальных миров. Выяснение того, что место преступления расположено на границе сфер влияния двух конкурирующих банд улья.
29-30 Общие знания (Война) Определение того, какому из полков Имперской Гвардии принадлежит найденная на месте преступления медаль. Выяснение того ,что фраза «Вспомни Акразий!», написанная кровью на стене, относится к знаменитой битве.
31-32 Схоластические знания (архаика) Способность отнести книгу к имевшим популярность в Эру Отступничества.
33-34 Схоластические знания (астромантия) Выяснение того, что могло находиться на отсутствующей части звездной карты, которая была разорвана пополам.
35-36 Схоластические знания (твари) Покрытое ядом автоперо. Перламутровое перо.
37-38 Схоластические знания (бюрократия) Два длинных свитка, содержащих противоречащие друг другу описания одного события, завизированных печатью Отдела Пересмотра Истории.
39-40 Схоластические знания (химия) Цистерна, заполненная неизвестной, отвратительно пахнущей субстанцией.
41-42 Схоластические знания (криптология) Сфера, покрытая непонятными письменами, возможно, шифрованными.
43-44 Схоластические знания (геральдика) Половина знамени полка Имперской Гвардии
45-46 Схоластические знания (Имперское Кредо) Местами обгорелый лист бумаги, на котором, как выясняется при дальнейшем изучении, записан определенный фрагмент Имперского Кредо.
47-48 Схоластические знания (правосудие) Опознание в отметине над левым глазом свидетелея следа обычного для этой планеты наказания за воровство из могил.
49-50 Схоластические знания (легенды) В рассказах очевидцев упоминается огромный немой альбинос, который, по слухам, последнюю сотню лет обитает в общирной сети пещер на севере.
51-52 Схоластические знания (нумерология) Определение тайного смысла

последовательности чисел, передаваемой по воксу из неизвестного источника.
53-54 Схоластические знания (оккультизм) Колода Имперского Таро. Таинственный символ, вырезанный на телах жертв разных убийств.

Таблица 4-7: Подсказки расследования (продолжение)
Умение Пример подсказки
55-56 Схоластические знания (философия) Определение того, что высказывания пойманного еретика являются выдержками из трактата о верности
57-58 Схоластические знания (Тактика Империалис) Определение по следам от выстрелов лазерного оружия того, что его перенастроили, и скорее всего, преступник проходил службу в Имперской Гвардии.
59-60 Запретные знания (Черная Библиотека) Легкая отсылка к "Залам Цегораха"
61-62 Запретные знания (культы) Памфлет, прославляющий Императора как "Мавзолейного Бога Человечества"
63-64 Запретные знания (демонология) Знак одной из Губительных Сил.
65-66 Запретные знания (ересь) Тексты, призывающие признать Культ Машины сборищем людоедов.
67-68 Запретные знания (Инквизиция Личная печать инквизитора, о котором никто в этой области не знает.
69-70 Запретные знания (археотех) Способность использовать контролные системы невероятно древней и красивой голо-карыт планеты, отмечая мельчайшие детали, которые либо изменились, либо больше не существуют.
71-72 Запретные знания (мутанты) Наполовину сгоревшие обрывки пергамента, на которых нарисованы гротескно мутировавшие мужчины и женщины и имеется надпись «носители наследия»
73-74 Запретные знания (Ордо Еретикус Шляпа Охотника на ведьм. Медальон с эмблемой Ордена Пера (Один из орденов-диалогус Сестер Битвы).
75-76 Запретные знания (Ордо Маллеус) Древнее оружие Немезида, пришедшее в негодность.
77-78 Запретные знания (Ордо Ксенос) Наплечник космического десантника с эмблемой Караула Смерти.
79-80 Запретные знания (Адептус Механикус) Древний когитатор, отмеченный символом Механикус.
81-82 Запретные знания (псайкеры) Многочисленные свидетели, которым, как выясняется при дальнейшем изучении, с помощью пси-сил стерли память.
83-84 Запретные знания (варп) Дорожа психоактивного ихора. Комната, изменившая пропорции.
85-86 Запретные знания (ксеносы) Небольшая прозрачная коробка. Сюрикеновый пистолет. Орочье рубило.
87-00 Объедините два или более Связанных Умения Именной болт-пистолет, несущий на себе редкую печать чистоты и герб благородного дома (Общие знания (Имперское Кредо) и Схоластические знания (геральдика)).

Таблица 4-8: Временные рамки расследования
Бросок Запутанность Сложность Пример Время
1-10 Простая Легкая Услышать сплетню на рынке; узнать ,какой из чиновников отвечает за определенную область; узнать местоположение основных Имперских служб в данной области 1 час
11-25 Обычная Рутинная Составить список главных побед генерала; узнать

общеизвестную историю области. 6 часов
26-40 Монотонная Обыденная Найти послужной список генерала; узнать ,какая из преступных группировок «держит» этот район 24 часа
41-60 Сложная Серьезная Опознать неизвестный яд; узнать личности глав местных криминальных картелей 72 часа
61-75 Тяжелая Трудная Отследить происхождение машинного духа; найти следы изменений в записях местных легенд 14 дней
76-90 Запутанная Сложная Перевести целый том; узнать истинное имя демона; Провести наблюдение и систематизацию преступной организации 1 месяц
91-00 Невообразимая Очень сложная Систематизировать хранилище данных; внедриться в планирующее масштабный заговор сообщество и раскрыть личности его верхушки 1к5 лет

Помощь в расследовании

Пытающемуся пройти Тест Умения расследования можно помогать (см. страницу 185 Книги правил по Темной Ереси). Каждый помогающий персонаж уменьшает сложность Теста Умения расследования на одну степень. Каждый помогающий персонаж должен иметь Умение расследования, соответствующее исследуемой подсказке. В одном Тесте Умения расследования могут помогать не более двух персонажей. Помощь не влияет на Базовое время Теста Умения расследования.
Иногда у игроков могут появиться идеи о том, как продолжить расследование, выходящие за рамки Теста Умения расследования. Аколит может установить наблюдение за подозрительным местом, псайкер может использовать свою силу, чтобы вырвать инфомацию из разума подозреваемого. Если персонаж совершает какое-то действие, которое МИ считает полезным в данном случае, даже если оно не особенно связано с умением, МИ может уменьшить сложность Теста Умения расследования или, в случае успешного прохождения Теста Умения расследования, добавить несколько степеней успеха, в зависимости от того, насколько полезны были действия игрока. Если персонаж совершил действие, которое, по мнению МИ, в конечном счете повредит делу, МИ может увеличить сложность Теста Умения расследования или добавить к проваленному Тесту несколько степеней неудачи.

Следующий шаг

Как только затраченное время становится равным Базовому времени расследования, Событие расследования завершается. Персонажи получают информацию, которую ищут, и могут двигаться дальше, к событиям, которые запланировал МИ.

Наперегонки со временем

МИ может добавить напряженности, строго отслеживая время. Если в определенные моменты времени будут происходить повороты сюжета, либо игроки будут находиться в жестких временных рамках, расследование станет еще интереснее.

Пример События расследования

Эван ведет игру для трех своих друзей и хочет создать Событие расследования. Он создает Событие расследования для группы игроков, чьи персонажи являются членами хорошо сработавшейся ячейки аколитов. Кевин играет закаленным Арбитром, Иэн играет Адептом, а Скотт – Негодяем. Эван объявляет, что вечером будет новый сюжет и

придумывает завязку. Инквизитор ячейки пропал без вести, в последний раз его видели в улье Субрик.
Арбитр Кевина наведывается в близлежащий участок-крепость и возвращается с удивительными новостями. В улье произошло убийство. Сама по себе эта новость не яляется поводом для беспокойства, но, судя по рапортам, найдены следы применения высокомощного плазменного оружия, возможно, археотехнического. Аколиты знают ,что у их инквизитора есть богато украшенный археотехническай плазменный пистолет, поэтому группа направляется на место преступления глубоко в улей.
Аколиты прибывают на место преступления, и их подозрения подтверждаются. В луже собственной спекшейся крови лежит Хонорус, чемпион их инквизитора, НИП, которого они уже несколько раз видели. Помощники начинают обыскивать место преступления в поисках дальнейших подсказок.
Само место является Загроможденным, но преступник не потрудился замести следы борьбы, поэтому Уровень искусности считается Беспечным. Учитывая факторы Загроможденности и Беспечности, команда должна пройти Обыденный (+10) Тест Поиска. Поиском занимается Арбитр Кевина, и он с легкостью проходит Тест Умения.
Наконец аколиты обнаруживают важную подсказку – разорванную пополам инквизиторскую розетту. Эван сообщает им, что она, очевидно, не принадлежит их инквизитору, и они начинают пытаться собрать воедино детали исчезновения своего покровителя.
Связанным Умением конкретно для этой улики являются Запретные знания (Инквизиция).
Игроки не знают, что их инквизитор шел по следам своего старого товарища, инквизитора по имени Арест Галлофакс. Галлофакс исчез несколькими месяцами ранее, и инквизитор игроков проверял его старую сеть осведомителей, которая, как он знал, находится в улье Субрик.
Инквизитор игроков, Галлофакс и еще один инквизитор в свое время приложили все усилия к тому, чтобы запечатать могущественный ксеноартефакт. Сочтя его слишком ценным, чтобы уничтожить, но слишком опасным, чтобы оставить в руках любого инквизитора, эта троица поместила артефакт на корабль, снабженный варп-двигателем, и запрограммированный на то, чтобы скрываться, перемещаясь по сектору. Инквизиторы запечатали в корабле почтенного техножреца, но, прежде, чем они это сделали, техножрец дал им когитатор. Когитатор содержал ключ к последовательности варп-прыжков, но имел защиту. Он выдал бы эти данные только после получения верного кода, шифра, который был поделен на три части между тремя инквизиторами. Старый техножрец был настолько искусен, что попытка взломать когитатор почти наверняка привела бы к его самоуничтожению; таким образом, ксеноартефакт был надежно спрятан.
Когда исчез сперва первый из этих трех инквизиторов, затем Галлофакс, инквизитор игроков обеспокоился и начал расследование. Галлофакс, который предал Инквизицию и захотел заполучить артефакт, заманил его в засаду.

Пока аколиты исследуют место преступления, их инквизитора пытают, его пси-защита слабеет и Галлофакс становится все ближе и ближе к тому моменту, когда он вырвет шифр из разума инквизитора
Итак, уликой служит сломанная розетта Галлофакса. Игроки должны узнать, кому принадлежит эта розетта, и, получив эту информацию, они смогут использовать ее, чтобы найти самого Галлофакса. Поскольку к записям Инквизиции довольно сложно получить доступ, даже для аколитов, уровень Запутанности этого События расследования Сложный. Таким образом, Тестом Умения расследования в данном случае является в Серьезный (+0) Тест Запретных знаний (Инквизиция). Базовое время поиска информации составит 72 часа.

Эван сообщает группе, что потребуется Тест Запретных знаний (Инквизиция), и спрашивает, как именно персонажи будут вести расследование. Иэн заявляет, что его Адепт пошлет астропатическое сообщение во Дворец Трикорн на Сцинтилле, в котором попросит дополнительной информации, и будет просматривать все хранилища данных Инквизиции, расположенные в улье Субрик.
Адепт Иэна обладает самым высоким уровнем Умения Запретные знания (Инквизиция) в ячейке (на уровне +10) и имеет самое высокое значение Интеллекта в группе, поэтому группа решает, что Тест Умения расследования проходить будет он. Арбитр Кевина также обладает Запретными знаниями (Инквизиция) и заявляет, что будет помогать. Это снижает сложность Теста до Обыденного (+10), хотя и не влияет на Базовое время расследования.
Иэн делает бросок и получает три степени успеха. Так как бросок успешен, он бросает 1к10 и прибавляет свой Бонус Характеристики (в данном случае это Интеллект). Бонус Интеллекта Адепта Иэна равен 4, а на кубике выпало 8, что в сумме дает 12. Это – количество часов времени, потраченного на расследование. Затем Иэн бросает 1к10 за каждую степень успеха. Он бросает 3к10 и получает 22. 22 часа отнимаются от Базового времени, необходимого, чтобы закончить расследование. На расследование теперь потрачено 12 часов, Базовое время составляет 50 часов. Как только затраченное время сравняется с Базовым, аколиты успешно завершат Событие расследования. Они будут знать личность инквизитора, чью сломанную розетту они нашли, и как только они получат описание внешности Галлофакса, им останется пройти еще один-два Теста Сбора Сведений, чтобы найти его убежище.

Простейшее расследование

Глава «Расследование» предназначена для того, чтобы позволить МИ выбрать элементы, подходящие для сессии, которую он планирует провести. Хотите использовать элементы раздела «Расследование» за основу расследования, которое будете вести, но особо не нуждаетесь в остальной части данной главы? Вперед. Хотите использовать Событие расследования, но уже запланировали осталную часть истории? Да пожалуйста. Различные части этой Главы созданы таким образом, чтобы быть достаточно самостоятельными, поэтому Вы можете использовать их в игре так, как Вам угодно.

Осложнения, Прорывы, и Повороты сюжета

В каждом Событии расследования есть определенные моменты, которые могут настать в определенное время. Как описано выше, Осложнения происходят, когда аколиты проваливают Тест со слишком многими Степенями Неудачи или совершают определенные действия. Прорывы в деле объявляются, когда расследование полностью останавливается, и МИ хочет дать аколитам второй шанс вместо того, чтобы объявить о провале расследования. Повороты сюжета случаются по мере продвижения по сюжету.

Осложнения

Осложнения - проблемы, которые происходят во время расследования. Осложнение случается в виде внутриигровой проблемы, которую обычно приходится решать либо отыгрышем, либо сражением. Успешное решение проблемы должно дать игрокам бонус к следующему Тесту Умения расследования.
Придумайте уникальное осложнение для аколитов, либо сделайте бросок по нижеприведенной таблице (или просто выберите из нее подходящий вариант):

Таблица 4-9: Осложнения

Бросок Осложнение
1-20 Ложный след: Случилось так, что найденная аколитами улика не относится к делу. Им придется вернуться на место преступления и найти настоящую улику.
21-40 Улика украдена: Что бы ни исследовали аколиты, этого у них больше нет. Было либо украдено, пока они отвлеклись, либо изъято властями.
41-60 Легенда разрушена: В игроках разгадали аколитов Инквизиции (либо, если они действуют открыто, их считают самозванцами).
61-80 Чего уставился?: Агенты антагониста, либо просто относящаяся враждебно к расследованиям группа людей, узнали ,что поблизости шныряют аколиты. Это может инициировать бой или сделать более опасным следующий Поворот сюжета, основанный на сражении.
81-00 Вмешательство властей: Кто-то в командной цепочке начинает давить на персонажей, чтобы они прекратили расследование. Если они продолжат, они рискуют заполучить могущественного врага.

Прорыв в деле

Провал Теста расследования на пять и более Степеней Неудачи означает, что расследование зашло в тупик. В этом случае МИ может объявить о провале расследования или использовать Прорыв в деле, чтобы направить расследование на верный путь. Каждый Прорыв в деле предоставляет возможность, которую аколиты могут использовать, чтобы найти новые и различные пути для расследования. Например, обнаружить новую информацию об уже найденных уликах, или объединить информацию о двух уликах в одно целое. МИ может сделать бросок по Таблице 4-10: Прорывы в деле, выбрать оттуда подходящий вариант или придумать для своей игры нечто уникальное.

Таблица 4-10: Прорывы в деле
Бросок Прорыв
1-20 Анонимная подсказка: Аколитам поступает информация из анонимного источника.
21-40 Появляется новый свидетель:
Кто-то видел что-то, что может оказаться важным для расследования, и решил об этом рассказать.
41-60 Я слышал, ты кое-что ищешь...: На связь с аколитами выходит один из врагов их антагониста и снабжает их новыми доказательствами или даже открывает новый путь для возможного расследования (обычно в таком случае ожидается, что аколиты сделают что-то взамен).
61-80 Еще одно место преступления/Еще одна жертва
Совершено еще одно преступление, либо идентичное расследуемому, либо очень на него похожее. Это особенно эффективно, если аколиты при обследовании места первого преступления пропустили важную улику.
81-00 Обратно в лабораторию: При дальнейшем анализе улики аколиты обнаруживают что-то, чего они не заметили ранее.

Повороты сюжета

Повороты сюжета – это сложности, которые предстоит преодолеть аколитам. Они обычно являются частью основной сюжетной линии или открывают аколитам важные части истории. Повороты сюжета могут быть независимыми, но чаще всего они относятся к Связанному с некой уликой Умению.
МИ может придумать собственные уникальные Повороты сюжета, или сделать бросок по

Таблице 4-11: Образцы Поворотов сюжета (или выбрать оттуда подходящий вариант).

Таблица 4-11: Образцы Поворотов сюжета
Бросок Поворот сюжета
1-25 Бой: Один из самых простых и часто встречаемых Поворотов сюжета. Аколиты атакованы и вынуждены пробивать себе дорогу, чтобы выбраться из неприятностей.
26-50 Ужасное открытие: Такой поворот сюжет используется, чтобы подчеркнуть то, насколько злобен по своей сути антагонист и/или насколько важно для аколитов достичь цели.
51-75 Внезапное изменение: Аколиты обнаруживают, что какая-то деталь в деле, либо какое-то суждение о нем, неверны, и их необходимо пересмотреть.
76-100 Открытие в сюжете: Аколиты получают информацию, которая открывает нечто важное в сюжетной линии. Им рассказывается вся информация о расследуемом деле, или хотя бы делаются намеки.

В первую очередь это элементы истории, поэтому их можно как угодно смешивать и подгонять друг под друга. Поскольку Связанное с уликой Умение часто привязано к сюжету текущего расследования, часто бывает хорошей мыслью включить тему того умения в расследование в качестве одного из Поворотов сюжета. Ниже приведены некоторые Повороты сюжета, относящиеся к Связанным Умениям:

Хими-пользование
Аколиты не уверены в наличии у некоего химиката каких-то свойств. Выяснять это путем экспериментов или нет – зависит от них.

Оценка
Аколиты осознают огромную ценность улики, которую они носят с собой. Скорее всего, ее ищет кто-то еще, и теперь, когда стало известно, что она у аколитов, им скорее всего придется буквально отбиваться от целой армии охотников за сокровищами, шарлатанов, воров и мерзавцев.

Сбор сведений
Сведения из двух разных источников противоречат друг другу. Если им на это указать, они оба начнут с пеной у рта доказывать правдивость своей версии событий. Если это случится в присутствии другого, дело вероятнее всего закончится дракой.

Допрос
В ходе допроса допрашиваемый получает серьезные раны, и скоро вся информация уйдет вместе с ним в могилу. Нужно срочно пройти Тест Медики, или аколитам придется искать новые зацепки.

Логика
Персонажи столкнулись с испытанием или головоломкой, относящейся к улике.

Общие знания (Адептус Арбитрес)
Персонажи вмешиваются в ход расследования некоего арбитра. Насколько дипломатичными им быть, зависит от них, но это определенно неплохая возможность заполучить этого арбитра в качестве Связи (или Врага).

Общие знания (Культ Машины)

Персонажам сулят уникальные технические улучшения и снаряжение (за продолжение или прекращение расследования).

Общие знания (Администратум)
Чтобы получить некоторые записи, персонажи должны отстоять за ними в очереди. Бюрократическая волокита Администратума часто продолжается годами или даже веками, поэтому, скорее всего, в интересах аколитов найти другой способ получения нужной информации.

Общие знания (Экклезиархия)
Аколитам предлагают благословения (либо в попытке вознаградить их за продолжение расследования, либо пытаясь заставить прекратить его).

Общие знания (Имперское кредо)
Какой-то конкретный отрывок, обсуждаемый в ходе расследования, очень хорошо сочетается с одним, особенно истово верующим, аколитом. Он получает бонус к последующим тестам, считая его благословением Императора.

Общие знания (Имперская Гвардия)
В расследовании заинтересован высокопоставленный офицер Имперской Гвардии. В зависимости от того, насколько успешны оказываются аколиты, и каковы их отношения с офицером, он впоследствии может стать могущественным союзником или врагом аколитов.

Общие знания (Империум)
В ходе расследования аколиты покидают планету и направляются на малоизвестную колонию.

Общие знания (Техника)
Что-то из снаряжения персонажей было испорчено и начало работать неправильно.

Общие знания (Преступный мир)
К аколитам подошла банда головорезов и пытается заставить их остановить расследование, угрожая или предлагая взятку.

Общие знания (Война)
Аколиты оказываются в зоне активных боевых действий и должны пробраться сквозь нее, чтобы достичь цели.

Схоластические знания (Архаика)
Аколиты встретили существо из далекого прошлого (например, кого-то, кто был заморожен на тысячу лет), и должны либо притворяться, что сами из того же времени, либо попытаться облегчить его адаптацию к жизни в новом времени.

Схоластические знания (Астромантия)
Следующий этап расследования находится в другой звездной системе, но аколиты не знают в какой именно, а полученные ими указания чрезвычайно архаичны. Им нужно свериться с различными древними звездными картами, астролябиями и телескопом, но в конечном счете они смогут точно определить место назначения.

Схоластические знания (Твари)
Аколиты должны выследить в густо населенной области хищную тварь с мира смерти.

Схоластические знания (Бюрократия)
Аколитам необходимо получить из Администратума некие записи, но там сотни различных офисов с расплывчатыми названиями. Аколитам приходится ходить из кабинета в кабинет, ругаться с писцами и узнавать точное предназначение каждого кабинета, прежде, чем они смогут найти кабинет с необходимыми им записями.

Схоластические знания (Химия)
Аколит, исследующий химикат, приходит к выводу, что должен сравнить свои результаты с другим подобным образцом, чтобы завершить анализ. Аколиты должны пройти побочное Событие расследования, чтобы разыскать эту новую важную подсказку.

Схоластические знания (Криптология)
Аколитам нужно взломать код, а обрывки этого кода разбросаны по всей планете.

Схоластические знания (Геральдика)
Помощники должны найти ближайшего живого родственника угасшего благородного дома, и чтобы это сделать, им придется расспросить множество весьма раздражительных членов высшего общества.

Схоластические знания (Имперское Кредо)
Аколиты должны пройти по следам Имперского Святого, размышляя над его прижизненными деяниями и посещая его алтари.

Схоластические знания (Правосудие)
Аколитам нужно принять участие в судебном процессе: в качестве свидетелей, обвинителей или подсудимых.

Схоластические знания (Легенды)
Аколиты попадают в местную легенду, оказываясь в событиях, которые один из них помнит из детских историй.

Схоластические знания (Нумерология)
Аколиты получают вокс-передачу, в которой содержатся длинные ряды чисел. Им нужно расшифровать это сообщение, поняв его нумерологическое значение.

Схоластические знания (Оккультизм)
Аколиты должны понять смысл использованной безумным гением архитектуры, перегруженной оккультным смыслом и содержащей множество подсказок, спрятанных в различных причудливо построенных зданиях.

Схоластические знания (Философия)
Свидетель преступления вступает с одним из аколитов в философские дебаты.

Схоластические знания (Тактика Империалис)
Почти как в случае Поворота сюжета, основанном на Общих знаниях (Война), аколиты оказываются в центре зоны активных боевых действий, но на этот раз аколитам придется каким-либо образом принять участие в сражении.

Запретные знания (Черная Библиотека)

Перед аколитами возникает таинственная туманная фигура, которая задает им несколько загадок о природе Хаоса.

Запретные знания (Культы)
Аколитам необходимо внедриться в культ, и их вера проходит проверку, поскольку члены культа просят их провести несколько все более и более опасных и мерзких ритуалов.

Запретные знания (Демонология)
Одна из Губительных сил начинает искушать аколитов, предлагая им все, чего они пожелают в обмен на заключение Темного Пакта.

Запретные знания (Ересь)
С одним из аколитов выходит на связь ересиарх или псайкер-отступник, предлагая ему могущество и пытаясь убедить его предать своих товарищей.

Запретные знания (Инквизиция)
К аколитам подходит некто, объявляющий себя инквизитором. Он требует, чтобы они прекратили расследование и передали ему все собранные улики.

Запретные знания (Археотех)
Необъяснимым образом активируется имеющийся у аколитов образец археотеха. Он может начать самопроизвольно дезинтегрировать предметы или исподтишка изменять окружающий ландшафт, или даже телепортировать аколитов в случайные места.

Запретные знания (Мутанты)
Один из знакомых (или один из аколитов) внезапно мутирует. Группа должна решить, что делать с ценным союзником (либо аколит должен решить, нужно ли скрывать мутацию от остальных).

Запретные знания (Ордо Еретикус)
Аколиты получают известие, что они получат подкрепление; к ним направляются Сестры Битвы.

Запретные знания (Ордо Маллеус)
Серый Рыцарь (или, в некоторых случаях, целое отделение) прибыл, чтобы помочь аколитам смести с лица земли любую угрозу, с которой они встретились.

Запретные знания (Ордо Ксенос)
Отделение космических десантников из Караула Смерти получает задание работать вместе с аколитами.

Запретные знания (Адептус Механикус)
Дух машины в транспорте аколитов начинает выходить из строя, и от них требуется выяснить, как его успокоить, или система вентиляции на явочной квартире Помощников начинает перекачивать ядовитый газ вместо того, чтоыб очищать воздух от примесей.

Запретные знания (Псайкеры)
Аколитов атакуют во сне с помощью психических сил. Каждый из них должен пережить мучительно сновидение, в котором он встретится с пережитым ранее провалом или тайным страхом .

Запретные знания (Варп)

Имматериум прорывается в реальное пространство в нескольки местах, вызывая разные странные и смертельные Проявления варпа (для примера см. Таблицу 6-2: Психические феномены на стр. 162 Книги правил по Темной Ереси).

Запретные знания (Ксеносы)
Непонятная ксено-сущность предлагает аколитам возможность возвыситься над своей человечностью.

Завершение расследования

«В течение сотни лет на тысяче миров я следил за каждым твоим шагом: в пустых хаб-блоках и на разорванных варпом кораблях хартистов, в залитых кровью монастырях и на горящих полях феодальных миров. Миллион душ взывает о мщении. Миллион душ я не успел спасти. Миллион душ, чьи крики наконец захлебнутся твоей кровью»
-Инквизитор Кавель, перед боем с ересиархом Мелледесцием

Заключительный шаг – завершение расследования. МИ должен рассмотреть, насколько большой успех одержали игроки (или насколько сокрушительную неудачу потерпели) в проведении расследования, и соответственно вознаградить или наказать их.

Успех

В первую очередь важнейший результат успешного расследования состоит в том, что аколиты получают информацию, которую ищут. Иногда это будет информация, ведущая непосредственно к следующей части приключения. В иных случаях это будет важная информация, которая может использоваться позже, например, план штаб-квартиры культа или описание слабого места какого-нибудь демона.
Другие награды за успешное достижение цели персонажей, могут включать: снаряжение, опыт, престиж, связи и влияние.

Провал

МИ должен также предусмотреть условия провала расследования. Это может быть просто определенное количество Степеней Неудачи при провале Теста Умения расследования, плохое прохождение игроками определенного Поворота сюжета, или даже выход за жесткие временные рамки (вот нексколько хороших примеров: неизбежная смерть раненого заложника, самоуничтожение корабля или завершение антагонистом начинающего апокалипсис ритуала).
Штрафы за неудачу могут включать: потерю важного НИП, понижение в должности, выговор, либо множество других негативных последствий.

Пример завершения

Адепт Иэна прошел последний Тест Умения расследования, и аколиты наконец получили информацию, которую искали. Они способны сообразить, что это розетта Галлофакса, и адепт может получить описание внешности Галлофакса, используя свои связи в Инквизиции. Арбитр Кевина и Негодяй Скотта переходят к действию. Арбитр начинает обходить участки-крепости, а Негодя й беседует кое-с кем из местных преступников. В конечном счете ячейка находит то, что ищет. Кто-то, похожий по описанию на инквизитора Галлофакса, был замечен направляющимся в ветхий, заброшенный хаб-блок

и выходящим из него.
Помощники входят в здание и видят своего инквизитора. Лежащий на полу инквизитор находится на грани сознания, его глаза как будто подернуты дымом. Он рассказывает аколитам, что с ним произошло: однажды во время допроса он смог собрать волю в кулак и вырваться из психоподавителей, которые Галлофакс использовал для его подавления, и атаковал инквизитора-отступника мощью своего разума. Галлофакс, сам будучи опытным псайкером, оказал сопротивление, и они бились друг с другом в психической битве незадолго до того, как прибыли игроки. В конечном счете Галлофакс одержал верх и вырвал код когитатора из разума инквизитора аколитов.
Тем не менее, инквизитор игроков потерпел не полный крах, поскольку он смог внедрить в разум Галлофакс иллюзию своей смерти и сумел скопировать полный код доступа в свой разум. Персонажт получают всю историю и полный код непосредственно перед тем, как их инквизитор лишается сознания. Событие расследования завершено, но есть много вопросов, оставшихся без ответа:
Теперь, когда у Галлофакса есть все три части кода, мало что может помешать ему получить доступ к когитатору, который содержит местоположение корабля с артефактом (сам когитатор находится глубоко в глубинах хранилища Инквизиции на соседнем мире). Смогут ли аколиты поймать Галлофакса до того ,как он доберется до когитатора, или им придется пройти по его следам до самого корабля, где находится артефакт? Смогут ли аколиты остановить Галлофакса до того, как он получит доступ к артефакту и, даже если им удастся зайти так далеко, что они сделают, столкнувшись с возможностью обладать столь огромной мощью ксено-происхождения? Какова истинная природа ксеноартефакта, и в конце концов, что случилось с тем старым сморщенным техножрецом?
Ответ на все эти вопросы будет дан в другой раз. Эван дает Кевину, Иэну и Скотту опыт и заканчивает игровую сессию, оставив сюжет в незавершенном состоянии.

Связь между разными расследованиями

Нет ни одной причины, по которой МИ не может соединить разные улики, чтобы связать различные линии сюжета. Этим можно пользоваться для связывания воедино различных Событий расследования, чтобы создать более эпическую историю. На одном из мест преступления может быть даже ложная улика, заставляющая ячейку искать другого еретика, только для того, чтобы после завершения расследования обнаружить, что настоящий преступник жив и здоров – и ждет, пока его поймают.

Глава V: Самые разыскиваемые личности Каликсиды

«Нет такой глубины, на которую мы не станем погружаться, нет такой пропасти, которую мы перейдем по мосту. Наша обязанность – спускаться в ямы и заставлять подлецов предстать перед правосудием»
-Арбитр Лингер

Сектор Каликсида подобен котлу, отчаянно бурлящему ересью, ксенопоклонничеством и демоническими пактами, угрожающими слугам Бога-Императора в каждую секунду жизни. В этом почти безграничном море преступников некоторые особенно знамениты: если не за опасность, так за храбрость или странность. От находящегося на военном положении улья Субрик до изнывающего от жажды мира Белкана эти опасные нарушители закона становятся прекрасными антагонистами для кампаний по Темной Ереси.

Улей Субрик

"Стабильность этого улья необходима для стабильности сектора Каликсида. Адептус Арбитрес обеспечит контроль и превратит этот город в сияющий маяк порядка, которым он когда-то был"
- Лорд-маршал Гореман

Глубоко в секторе Каликсида, в Малфийском субсекторе находится система Подземья. На главном мире, Подземье, можно найти ульи самой странной в секторе конструкции. Большинство ульев словно находится в подвешенном состоянии, цепляясь за гигантские тектонические плиты, которые плавают по океану из химикатов. Как бы ни были красивы и причудливы эти города, ни один из них не является настолько же странным, как улей Субрик. Субрик сам по себе представляет небольшой континент, большая часть гигантского острова погружена почти до самого дна химического океана. Что действительно делает этот улей уникальным на Подземье, так это шпили, которые возносятся с поверхности, пронзая небеса. Учитывая относительно плоский рельеф, это делает верхние шпили Субрика самой высокой точкой планеты. Однако, больший интерес представляет массив подулья. Нижние шпили Субрика, состоящие в равной степени из скальных пещер и рукотворных строений, хранят в своих лабиринтах множество тайн. Для улья Субрик настали смутные времена. Восемьдесят процентов населения отправились в Пограничный Крестовый поход в качестве уплаты десятины, оставив улей холодным и пустым. Лап вербовочных банд и путешествия к далеким звездам избежали только быстрые, богатые, либо достаточно умные. Над планетой навис силуэт мощного судна Вольного Торговца, которое не пропускает ни хищников, ни спасителей. Правительство улья мертво, казнено Адептус Арбитрес, взявшими в свои руки власть над городом. Оставшаяся знать скрывается высоко в шпилях, изо всех сил пытаясь сохранить свои позиции или стремясь захватить власть, даже в то время, как улей рушится вокруг них. Арбитры проводят в жизнь Имперский закон и давят любые угрозы порядку, а большая часть улья ниже уровня моря принадлежит бандам Субрика.

Местоположение

Подземье простирается вдоль стабильного варп-маршрута между Малфи и Станками, глубоко в Мафийском субсекторе Каликсиды. Близость субсектора к Звездам Гало делает миры-ульи идеальными вербовочными центрами для Пограничного Крестового Похода. И Малфи и Станки используют в производстве многие добываемые в океанах Подземья химикаты, которые сделали ульи Подземья богатыми. Планетой, на которой расположены девять ульев, управляет совет, состоящий из одного лидера от каждого улья, хотя большая часть ульев в особо важных вопросах прислушивается к мнению улья Субрик. Если поспрашивать людей сектора о Подземье, большинство заявит, что улей Субрик является главным и управляет остальными городами. Возможно, они будут правы.
Субрик дрейфует вдоль экватора. Массивные археотехнические турбины поддерживают мобильность улья, позволяя ему двигаться через океан и огибать континенты.

Обычно для управления этими системами требуется по меньшей мере двадцатипятитысячная команда; но после визита кораблей вербовщиков численность снизилась наполовину. Из-за этого произошли некоторые неприятности, улей несколько раз получил незначительные структурные повреждения. Из-за высокого содержания едких веществ в атмосфере на Подземье нет естественных жителей, даже на уровне бактерий. Несмотря на наличие многих городов, которое, технически, позволяет считать Подземье миром-ульем, многие техножрецы классифицируют его как мир смерти и пытаются

приспособить другие формы жизни к выживанию в агрессивной окружающей среде. Это способствует поддержанию мифа о кибер-акуле.

Улей Субрик

Улей Субрик – самый большой из ульев Подземья. Его масса в три раза превышает массу стандартного планетарного улья. Высочайший из шпилей возвышается над уровнем моря более чем на полтора километра. Надо отметить, что шпили хотя и огромны, они составляют лишь пятую часть общей площади улья. Под поверхностью улей уходит вниз на глубину более пяти километров. В основании ширина Субрика в самом узком месте составляет восемь километров, в самом широком - двенадцать. Подземная часть города окружена скалой естественного происхождения, из которой состоит вся тектоническая плита. На первый взгляд может показаться, что город был построен на самой маленькой из этих плит, и создатели улья продолжили строить его вниз, вглубь острова . Однако, более тщательное изучение показало, что Субрик всегда был таким, а камень внутри и вокруг него накопился за тысячелетия. Кроме того, оказывается, это - намеренный эффект; археотехнические генераторы, приводящие турбины в действие, также создают электродинамическое поле, которое гальванически осаждает более тяжелые элементы из химического океана на внешнюю оболочку Субрика. Это также помогает очистить большую часть воды, непосредственно окружающей улей, облегчая её очистку для поддержания жизни людей. Дополнительным преимуществом служит то, что окаменевшая масса одновременно и прочная, и плавучая, что позволяе улью сохранить энергию, которая в противном случае использовалась бы для удержания города над уровнем моря. Когда принимался этот проект, все надеялись, что этот эффект будет означать, что генераторы будут меньше нагружены, и технопровидцы, обслуживающие город, смогут работать менее напряженно. Однако, похоже на то, что когда генераторы выключены, кислоты химического океана начинают разъедать минералы, которые составляют массу Субрика. Это означает, что эти бедолаги отдыхают очень мало, и не раз усталость почти приводила к бедствиям.

История

Большая часть истории Субрика покрыта тайной и состоит из легенд. Хотя этот улей имеет ярко выраженный Имперский дизайн, даже самые бывалые жрецы Марса признают, что никогда не видели ничего подобного. Большая часть внутренних стен похожа на переборки космического корабля, в отличие от стен других ульев, что заставляет многих эксплораторов полагать, что Субрик может являться остатками разбившегося судна. В глубинах нижних шпилей ходят легенды, что силовые установки все еще работают, и Субрик самовосстанавливается. Говорят, что однажды город снова займет свое место среди звезд. Правдивы эти легенды или нет, единственная достоверная часть истории Субрика происходила в те времена, когда лорд-милитант Анжуйский завоевывал сектор. В те времена сектор был наводнен авантюристами, пиратами и Вольными торговцами. Среди них, кстати, была династия Занатова.
Эрцгерцог Ренальд Саватт стал первым лордом-экзекутором улья Субрик вскоре после колонизации Подземья во время Великого Основания 450.M39. Друз лично назначил эрцгерцога на должность и вручил ему некий свод директив, по которым он и его преемники должны править: Хартию о Наследии. Хотя детали этих директив никогда не были обнародованы и считаются утраченными, известно, что эрцгерцог и последующие лорды-экзекуторы за несколько тысячелетий сделали Субрик весьма богатым. Крепкая деловая хватка в сочетании с врожденными способностями лидера гарантировала, что другие ульи Подземья всегда прислушаются к лорду-экзекутора Субрика, когда дело дойдет до любого аспекта планетарной политики, от управления до торговли.

Когда к власти пришел новый лорд-экзекутор Логан Саватт, все верили, что Подземье стоит на пороге нового Золотого Века. Это казалось особенно верным, когда корсар-капитан Тарьян Занатов, недавно вернувшийся из Пространства Коронус, встал на орбиту планеты на своем линкоре Праведный Гнев и попросил о частной аудиенции с экзекутором. Эта встреча привела к тому, что Занатов получил исключительные права на торговлю от имени планеты. Эти права позволяли Вольному Торговцу осуществлять сделки, в которых фигурировали ресурсы Подземья. Производство улья Субрик выросло на десять процентов в течение первого года; доходы улья выросли втрое. Производительность, мораль и доход значительно возросли, и было похоже, что прогнозы оправдываются — для Субрика наступил новый Золотой Век.
Затем начался Пограничный Крестовый Поход. Когда на Подземье прибыли корабли вербовщиков Департаменто Мунитorум, они потребовали восемьдесят восемь человек из тысячи из каждого улья планеты. Корсар-капитан Занатов, считавший население планеты не более чем ресурсом и, поэтому полагавший, что торговаться в данном случае должен он , вступил в переговоры от лица лорда-экзекутора. Люди улья Субрик устраивали парад в честь Занатова каждый день, в который он вел переговоры, всего таких дней было шесть. В конце концов, если он заключил бы с вооруженными силами сделку хотя бы вполовину столь же выгодную, как те, которые заключал с торговыми партнерами, очень немногие люди ушли бы на фронт. Предполагалось, что на седьмой день Занатов принесет вести о заключенном соглашении. Вместо него прилетели команды вербовщиков — десятки тысяч человек с каждого корабля Мунитorума прибыли в один лишь Субрик. Соглашение, которое заключил Занатов, состояло в том, что, вместо восьмидесяти восьми человек из тысячи из каждого улья Департаменто Мунитorум мог взять семьсот девяносто два человека из тысячи, но только из улья Субрик. Другие ульи остались нетронутыми.

В течение почти целого года вербовочные команды охотились за новобранцами, чтобы выполнить свой план по улью. В верхнем шпиле дворяне, которые могли себе позволить заплатить людям из других ульев, чтобы те переехали в Субрик и заняли их место, так и поступили. Живущие в нижнем шпиле банды знали каждый закоулок, в котором можно спрятаться и каждый запутанный туннель, гарантировавший, что их не найдут. В результате большая часть призывников поступила из среднего шпиля: фабричные рабочие, лавочники, обслуживающий персонал улья и т.п., Конечно, многие поступили и из других областей. Некоторые жители нижнего шпиля были слишком бедны, чтобы жить выше, но слишком честны, чтобы вступить в банду. Аналогично, части дворян из верхнего шпиля не хватило изворотливости, напора или связей, чтобы сделаться офицером, но хватило желания послужить Императору в бою. Довольно скоро население уменьшилось с почти двадцати трех миллионов до жалких пяти миллионов.
Результаты были разрушительными. Торговля остановилась из-за недостатка спроса и сотрудников. Водоочистные заводы не функционировали, что вызывало вспышки болезней. Мануфакторумы, производящие кибер-мастифов, остановились, как и минеральные фермы,обеспечивавшие большую часть богатства Субрика. В течение всего лишь нескольких месяцев улей был разорен. По неизвестным причинам Занатов завис на низкой орбите над ульем, угрожая открыть огонь по любому кораблю, пытающемуся приземлиться в Субрике для чего бы то ни было, включая корабли, которые везут в Субрик эмигрантов. Лорд-экзекутор Саватт послал множество астропатических передач, прося всех и каждого о помощи. Корабли Экклезиархии привезли миллионы рационов, которые собирались отдать Субрику в обмен на обещание выплатить ежегодную десятину. Саватт согласился, несмотря на малую вероятность такого события. Занатов, в свою очередь, не стал бы вмешиваться в поставку помощи откуда бы то ни было, если только в помощь не входили человеческие ресурсы. Он даже сам часто поставлял товары

отдельным жителям улья, способным заплатить, и иногда даже делал пожертвования людям Субрика за свой счет. Например, когда один из более крупных континентов дрейфовал через линию экватора, технопровидцам пришлось увести улей далеко на север, чтобы с ним разминуться. Это подвергло город воздействию неприемлемо низких температур, к чему жители были не готовы. Занатов потратил целое состояние на то, чтобы обеспечить их обогревателями и одеялами. Но в то же время всем известно, что Вольный Торговец поставлял оружие самой сильной из банд.
В течение этого худшего из времен распространилось нечто вроде наполовину узаконенной работорговли; например, банды похищали несколько технопровидцев из обслуживающего персонала турбины, затем каждое утро "продавали" их по очереди бригадирам. В конечном счете банды осмелели: стали похищать бригадиров и возвращать их за выкуп менеджерам, затем красть менеджеров и продавать их начальнику цеха. Иногда они похищали даже начальника цеха, выкупить которого мог только лорд-экзекутор. Саватт, сомневающийся в том, стоит ли вообще обращаться за помощью к Вольному Торговцу, тем не менее иногда нуждался в его ополчении, чтобы восстановить хотя бы шаткий порядок. Личные войска Занатова на орбитальных челноках приземлялись, уничтожали все банды, какие находили, освобождали всех похищенных людей, за которых могли заплатить, и исчезали так же быстро, как прилетели.
Спустя некоторое время на орбиту Подземья вышли несколько новых кораблей. Прибыли Адептус Арбитрес. Во всеоружии. Они отреагировали на снижение уровня производства на мануфакторумах кибер-мастифов, и на слухи о падении планетарного правительства. Лорд-экзекутор Саватт лично приветствовал Арбитрес в верхнем шпиле. Они отплатили за обходительность и гостеприимство экзекутора тщательным допросом, сменившимся быстрой казнью. Вскоре за Саваттом последовали его советники, а потом лидеры остальных восьми ульев, но на этом казни закончились. Лорд-маршал Гореман, хотя он никогда и не был на Подземье, лично вышел на связь с Вольным Торговцем Занатовым в поисках ответа относительно того, почему он позволил улью так низко пасть. Хотя и неизвестно, какие именно слова были сказаны, Праведный Гнев продолжает нести свою бессменную вахту на низкой орбите.

Верхний шпиль

Эта область города-улья располагается над средней частью улья и устремляется ввысь, в серные облака Подземья. Большая часть этих высотных зданий, некогда служивших домом для всей знати Субрика, теперь служит районом сосредоточения сил арбитров в их войне с бандами, живущими ниже. Эта область является, без сомнения, самой малой из трех главных зон влияния в Субрике. Верхний шпиль считается "безопасным", поскольку Арбитрес почти полностью его контролируют, и там почти не наблюдается активности банд. Из этой области судья-маршал Гравус командует всеми арбитрами на планете, хотя официальной штаб-квартирой Адептус Арбитрес является здание Администратума. Кое-кому это не нравится, но официальных жалоб не поступало. После прибытия арбитров жизнь знати почти вернулась к норме. По всему шпилю играет музыка. Закатываются вечеринки, хотя на них не допускается кто-либо не из улья, что на практике означает, что не может присутствовать никто из-за границ верхнего улья. Частично восстанавливается культурная жизнь. Но нельзя сказать, что знать не предпринимает мер безопасности. Большая часть дворян настолько ревностно охраняется собственными службами безопасности, что арбитры могут встретиться с ними только по предварительной записи. В отличие от многих других ульев сектора Каликсида, вершину шпиля в Субрике знать не считает самым привлекательным местом для жизни, поскольку она требует больших затрат из-за близости к составляющему большую часть стратосферы серному газу, который медленно растворяет внешнее покрытие стен. На самом деле, из середины верхнего шпиля открывается отличный вид через пластикритовые окна. Во время заката

солнечный свет вдоль экватора льется каскадом через химический океан, рождая мириады радуг, которые выглядят так красиво, что, по слухам, некоторые люди сходили с ума, увидев их. Именно там располагались апартаменты лорда-экзекутора Логана Саватта до его казни. В той области освободилось много недвижимости, однако в помещения, занимаемые некогда лордом-экзекутором, заселился судья-маршал Гравус. Там он устраивает многочисленные вечеринки для знати, одновременно показывая свою власть и демонстрируя безопасность верхнего шпиля. Здесь часто видят корсара-капитана Занатова, и считается, что он взял на себя роль по смягчению имиджа судьи-маршала. Судья-маршал, кажется, полагает, что Арбитрес легче добьется успеха, если знать будет чувствовать свои дома в безопасности. В конце концов, разве не служит доказательством безопасности тот факт, что он решил поселиться здесь вместо того, чтобы жить за стенами сильно укрепленного здания Администратума?

Естественно, он все еще поддерживает в рабочем состоянии множество подконтрольных Арбитрес систем защиты и личной безопасности в самых безопасных квартирах того, что уже является самой безопасной областью улья. Не являются исключением и жилища той части знати, которая полагает, что Адептус Арбитрес должны были просто назначить на пост управляющего ульем нового дворянина и отбыть восвояси. Однако, хоть эта группа и скрывает свое намерение подорвать усилия арбитров по восстановлению порядка, всех состоящих в этой так называемой «Серой Палате» видят на каждом спонсируемом Занатовым мероприятии. На данный момент эта группа представляет довольно ощутимую опасность, и Гравус пристально за ней следит.

Средний улей

Средний улей Субрика - область города, в которой производятся все работы, расположено всё производство и размещаются все службы. Хотя "средним ульем" считается уровень улья, расположенный на уровне моря, первые несколько уровней ниже поверхности также принадлежат среднему улью. Также стоит отметить, что фактически «середина» улья расположена на глубине несколько километров под поверхностью химического океана. В среднем улье располагаются хаб-купола, где фермеры когда-то ухаживали за экзотическими фруктами и злаками, чтобы они оставались свежими до того момента, как их купят дворяне с верхних уровней. Также здесь расположено большинство парков отдыха, и рантше привычным зрелищем здесь были грающие дети. Тысячи лет назад средний улей был разделен на пять секций, скорее всего, адептами гражданского планирования.
Помимо этого давнего разделения за сотни лет средний улей получил еще одну особенность. Главный Технопровидец Субрика, опасавшийся растущей массы подулья, осуществил большое мероприятие, которое, в теории, спасет большую часть улья, если произойдет нечто невероятное и город начнет тонуть. Когда нижний шпиль станет слишком тяжелым для остальной части города, закроются гигантские противовзрывные двери и сработают расположенные в строго определенных местах заряды взрывчатки, отделяя турбинную систему от нижних уровней. Это действительно позволило бы отделить подулье от остальной части Субрика, средний улей мог бы продолжить свое плавание, а нижний шпиль погрузился бы в химический океан. Хотя сисемы взрывного разделения никогда не использовались, противовзрывные двери несколько раз использовались во время общественных беспорядков (см. «Ангелы-линчеватели» в разделе «Банды Субрика», страница 102), чтобы защитить жизненно важные системы и благородных граждан от бессмысленных разрушительных действий обычных людей.

Порты и системы очистки

Большую часть пограничной области между химическим океаном и основной массой улья занимают большие насосы, которые закачивают жидкость в заводы очистки воды. Наличие турбинных генераторов гарантирует, что самые тяжелые элементы из воды оседают на стене, окружающей подводную часть нижнего улья. Вода миллионами литров поступает на заводы очистки, где ее отделяют от оставшихся примесей. Такая система обеспечивает Субрик чистой питьевой водой, как, впрочем, и остальные ульи на планете. С тех пор, как прибыли корабли вербовщиков, стало трудно найти рабочих, способных работать на очистных заводах. В результате значительно возросла цена на свежую воду, и некоторые ульи начали импортировать ее с других миров.
Также у берега расположены порты Субрика. Хотя их используют нечасто, иногда возникает потребность в морских судах. Некоторые из них используются в глубоководной добыче полезных ископаемых, а другие - просто роскошные яхты дворян. Порты усиленно патрулируются, поскольку Арбитрес наблюдают за судами из других ульев, пытающимися пришвартоваться и высадить нелегальных эмигрантов или вывезти какие-нибудь запрещенные вещества, производимые на низших уровнях подулья. Кое-кто из арбитров подозревает, что эта бдительность бесполезна, поскольку ниже уровня моря существует множество других входов в Субрик, в виде шлюзов. Чтобы попасть в один из них, корабль должен быть способен передвигаться под водой, поскольку Субрик - единственный улей, в который напрямую можно попасть по воде. Это еще одна причина того, что для Адептус Арбитрес крайне важно прорваться в подулье.

Хаб-купола

Эти большие купола защищают зоны выращивания органики от жестокой, непригодной для жизни окружающей среды. Эти купола, хотя и не очень большие, способны производить большое количество пищи, при условии наличия рабочей силы. При максимальном уровне производства выращивалось достаточно пищи, чтобы не нуждаться в импорте с агро-миров субсектора. Однако, после ухода большей части населения не хватает фермеров даже для того, чтобы произвести достаточное количество пищи для немногих оставшихся жителей. В результате, пока остальные ульи планеты продолжают импортировать продукты, Субрик, никогда не устанавливавший необходимых связей с этими агро-мирами, испытывает затруднения в том, чтобы начать с ними переговоры. Кое-кто полагает, что в этом виноват Занатов, но тем не менее, Субрику нечего предложить на обмен. Экклезиархия послала Суда Милосердия с рационами питания, поставив условие, что улей предоставит отчеты о мерах, принятых для восстановления способности платить десятину.
Всего куполов пять, но лишь два из них предназначены для выращивания пищи. Это фруктовые деревья, привезенные с какого-либо мира в секторе, и злаки, которыми заполняют резервные продовольственные склады, а также пекут из них хлеб и делают амасек.

Под этими куполами тысячи рядов посадок, снабженных сложными оросительными системами и нуждающихся в обслуживании сотен рабочих, обеспечивающих оптимальные условия для роста. После Великой Десятины большая часть этих продуктов сгнила на втках, либо просто перезрела, потому что некому было собирать урожай. Агро-купола усиленно охраняются Арбитрес, несмотря на их малую значимость. К сожалению, арбитров не обучают сельскому хозяйству.
В остальных трех хаб-куполах расположены покрытые зеленью поля, куда знать может приводить свои семьи на отдых, и места, где могут играть дети. После Великой Десятины

многие бандиты используют относительную заброшенность этих зон в своих интересах, предпочитая детские площадки. Арбитры более-менее регулярно патрулируют эти области, но общественные беспорядки представляются им более важными, поэтому детские площадки не привлекают особого внимания сил поддержания правопорядка.

Мануфакторум

Если хочется найти причину, по которой Адептус Арбитрес настолько заинтересованы в наведении порядка в улье Субрик, не нужно далеко идти. Достаточно просто взглянуть на мануфакторум улья и его продукцию, которой славится улей: кибер-мастифы. Конечно, лорд-маршал Гореман сказал бы, что навести порядок в столь славном улье как Субрик – прямая обязанность Арбитров, но даже адепт самого низкого ранга может увидеть связь между снижением уровня производства мастифов и прибытием в улей Арбитрес. Наряду с кибер-мастифами Субрик производит компоненты, необходимые для производства Ястребов. Также улей отвечает за извлечение различных веществ из химического океана. Эти вещества перерабатываются в реактивы и отправляются на Станки, где с их помощью изготавливают множество единиц оружия, брони и других товаров, которыми славятся эти миры.
Конечно, хотя в среднем улье порядок восстановлен почти полностью, перед возрождением производства стоит большое препятствие. Большую часть населения, которую Старший Технопровидец Дасуникс считал достаточно образованной и достойной работать на мануфакторуме, отправили в Пограничный Крестовый Поход. Поэтому мануфакторий укомплектован рабочими лишь на пятнадцать процентов от того числа, которое необходимо дя выполнения производственного плана. Судья-маршал Гравус по прибытии в Подземье встретился с Дасуниксом и со всем должным почтением поинтересовался, нельзя ли на время кризиса снизить требования к квалификации работников. Старший Технопровидец пришел в ярость, прервал встречу с Гравусом и отказывал ему в повторной встрече в течение одного стандартного Имперского месяца. Когда связь между ними восстановилась, судья-маршал, демонстрируя крайнюю тактичность и явные признаки того, что проконсультировался со своим техножрецом, принес извинения и заявил, что хотел лишь узнать, подлежат ли стандарты квалификации какому-либо обсуждению. Дасуникс понял, что его требование, а именно то, что любой, кто ступит на территорию мануфакторума, должен быть достоин чести собирать священные механизмы, было воспринято Гравусом серьезно. Технопровидец согласился начать проверять население и принимать кандидатов, которые не совсем соответствовали высоким стандартам квалифицированности. Говорят, что Старший Технопровидец для улучшения интеллекта работников мог использовать кибернетику. Как бы то ни было, даже с учетом новых стандартов найма на мануфакторум, невозможно достичь достаточного для выплаты десятины уровня производства без притока людей, которые заменят ушедших.

Штаб Администратума

Штаб Администратума размещается в здании, которое некогда было штаб-квартирой Сил Планетарной Обороны, еще когда в Субрике были таковые. Это большое строение, накрытое непрозрачным противовзрывным куполом, способным выдержать несколько минут непрерывного обстрела из орудий космического корабля. В куполе постоянно поддерживается искуственное освещение. До вербовки в штабе Администратума постоянно дислоцировался малочисленный контингент Арбитрес. Многие из этих арбитров все еще здесь, и ходят слухи, что эти ветераны Субрика недовольны тем, что их направили на командный пункт Арбитрес, когда Арбитры взяли власть в свои руки.

Даже если это и правда, судье-маршалу Гравусу об этом никто ничего не сообщил.
В дополнение к учебным полигонам Сил Планетарной Обороны в здании Администратума размещаются и обслуживаются кибер-мастифы, используемые в улье. Благодаря тому, что Субрик является крупнейшим производителем кибер-мастифов, в нем содержится самое большое количество этих созданий. Специально обученные жрецы Марса обучают животных, гарантируя, что машинный дух не отвергнет ничтожное существо, к которому прикреплен. Также именно здесь в кибер-мастифов закладывают основные функции, будь то охота или бой. Многие арбитры просили о переводе в Субрик просто для того, чтобы получить шанс поработать с этими созданиями, поскольку очередь на получение одного из них довольно длинна.

Квартал Императора

Несмотря на название, Квартал Императора не занимает целый квартал среднего улья. Фактически, он занимает намного меньшую площадь и вмещает в себе два довольно больших здания: Собор Золотого Трона и Друзианское Хранилище Священного Учения. Говорят, что Собор был первым зданием, которое не являлось частью изначального Субрика, и после повторного завоевания планеты подвергся значительной перестройке. Сацеллум, величайшая святыня на планете, представляет собой безупречно сработанный трон пяти метров высотой, сделанный из чистого золота. Трон покрывают строки молитв на Высоком Готике, выполненные бронзовыми буквами. Справа от трона стоит такой же высоты платиновое изваяние Святого Друза. Слева выполненное в той же манере из серебра изваяние Лионела Занатова, основателя династии Вольных Торговцев. Друзианское Хранилище Священного Учения является основным информационным центром планеты. Здесь за тысячи лет скопилось множество текстов религиозного, схоластического и научного содержания. В отличие от ситуации в большинстве ульев сектора (или даже всего Империума), лорд-экзекутор Субрика призывал граждан своего города учиться. С этой целью каждый лорд-экзекутор раз в десять лет организовывал фестиваль, во время которого проводилось соревнование. Каждый гражданин получал возможность порыться в Хранилище в надежде обнаружить некую новую информацию, которую сам экзекутор еще не обнаружил. Если гражданин действительно предоставлял новую информацию, лорд-экзекутор, как правило, награждал его деньгами или уникальным призом, подходящим к найденной информации. Само собой, со временем на эти проходящие раз в десять лет фестивали заимели привычку являться представители Ордо Еретикус, что обычно заканчивалось казнью победителя и дружеским напоминанием лорду-экзекутору о том, что невежество и вера идут рука об руку.
К сожалению, когда началась Великая Десятина, многие книги Хранилища находились на руках у граждан. Поэтому довольно много книг теперь лежат в квартирах, куда никогда не вернутся владельцы, или еще хуже – бесценные тексты отправились в Пограничный Крестовый Поход. В любом случае Субрик навеки утратил множество полезной информации.

Нижний шпиль

Большая часть улья Субрик, известная как нижний шпиль или подулье, находится глубоко под уровнем океана, который покрывает большую часть Подземья. Говорят, что раньше Субрик был намного меньше. Побочный эффект работы мощных генераторов, приводящих плавучий город в движение, состоит в осаждении некоторых элементов из океана на поверхность улья и увеличении его массы. Более половины используемых ныне площадей появились за последние тысячелетия, создав нужду в планировании подземных

помещений. Большая часть нижнего шпиля был вырезана в этой своеобразной породе, когда требовалось больше места для растущего насеения. Теперь большинство этого пространства не используется. После Великой Десятины освободилось достаточно домов для того, чтобы семьям больше не приходилось делить между собой комнаты или жить в пещерах. У многих это вызвало смешанные чувства. Владельцы магазинов были завербованы, голодающие семьи вскоре занялись грабежом, и не было сил поддержания правопорядка, способных их остановить. Вскоре оставшиеся семьи зажили в относительном комфорте. Однако, пустые залы служили печальным напоминанием о тех, кого утратило общество. Затем подняли голову банды.
Нижний шпиль разделен на тысячи уровней, секций, подсекций, соседств, сообществ, регионов и объединений, многие из которых накладываются друг на друга. Каждый житель подулья относит себя к одной или нескольким таким группировкам. На самом деле никто, кроме тех, кто имел счастье получить яжелую работу в среднем улье, никогда не выходил за пределы своей зоны обитания. Ближе к центру нижнего шпиля, или "ядру", как его часто называют, стены целиком металлические и в сочетании с большими коридорами, пронизывающими все строение, больше напоминают переборки судна. Просторные, открытые области больше похожи на грузовые ангары, чем на что-то еще, и подземные города, которые выросли в них за столетия, кажутся странными и неуместными. К потолку в большом количестве подвешены стальные платформы, и когда эти платформы покрываются импровизированными домами, они начинают составлять отдельные сообщества. Такие города на платформах – отдельный небольшой социум, не обращающий никакого внимания на башни, которые поднимаются с нижних уровней и пронзают собой площадки.
Чем больше удалаться от ядра, тем больше будет встречаться каменных стен. Сквозь минеральные наслоения, осевшие на той части ядра, что погружена в химический океан, проложены длинные туннели, что создает совершенно другую атмосферу. Постоянно расширяющаяся сеть туннелей в качестве отходов дает минералы, являюшиеся существенной статьей экспорта улья. Порода, извлекаемая из этих туннелей, настолько ценна, что адепты полагают: если Субрик продать и пустить целиком на минералы, на вырученные средства можно построить два новых улья, а Империум с использованием добытой руды может выпустить целый дивизион танков. Таким образом, по общему мнению, Великая Имперская Десятина затронула наименее ценный ресурс, который был в Субрике — его население.
Ядро нижнего шпиля, простирающееся вдоль центральной оси улья, заключено в адамантитовую оболочку и снабжено герметичными люками, встречающимися каждые несколько сотен уровней. С самого начала истории улья они ни при каких обстоятельствах не открывались.

Старший Технопровидец Дасуникс иногда пытается получить доступ, обойдя протоколы машинных духов, но до настоящего времени не добился никаких успехов. Однако, диагностика показала, что аварийные источники питания настроены таким образом, чтобы эта част улья всегда была активна. Над этой тайной он ломает голову уже двести лет, с того самого момента, как впервые прибыл в Субрик. Говорят, что у первого лорда-экзекутора, Ренальда Саватта, был доступ к этой зоне, но знание о том, как его получить, умерло вместе с ним. Похоже, что эта тайна погибнет вместе с самим Субриком.

Банды Субрика

Как вам может подтвердить губернатор любого улья в Империуме, банды улья обычно приблизительно на четыре или пять стандартных Имперских часов моложе самого улья. Названия и род занятий таких банд меняются столь же часто, как и состав, но кое-что

остается — живется в улье несладко. Каждому приходится делать что-то для того, чтобы выжить, а шансы тех, кто объединится, существенно возрастают. Это может привести к появлению грандиозных сообществ, способных превосходно координировать свои действия и являющихся образцом модели общества подулья. Однако, некотрые преступники в каждом улье понимают и еще кое-что: процветать лучше, чем просто выживать. Нарушая закон и выжив, можно процветать, а начав процветать, можно подумать о том, насколько тебя должна касаться жестокость жизни в подулье. Таким образом, в подулье почти каждого улья Империума возникают банды. Субрик – не исключение.

По сути, банды Субрика действуют точно таким же образом, как и благородные дома, хотя говорить об этом в присутствии представителя любого из этих слоев общества настоятельно не рекомендуется. Обычно присутствует система, которая определяет ценность члена сообщества, хотя бригады предпочитают, чтобы ценность определялась по делам, а не по праву рождения. Те, кто достиг больших высот, следуя «законам» своей банды, получают право управлять и заслуживают повиновения. Чаще всего такие высоты – это добыча власти, еды, денег или оружия для банды или для себя лично. Обычно, это означает отнять что-то у того, кто не может себя защитить. Однако, из-за Великой Десятины в Субрике, вероятнее всего, приходится охотиться на других бандитов. Во многих районах орудуют местные банды — не те большие, в чем-то даже организованные банды, создающие себе имя, а небольшие бригады, питающие простые, обычно антиобщественные цели, например, банды убийц или воров. Более многочисленные банды почти всегда уничтожают такие мелкие группы головорезов, в основном потому что считают, что банды убийц плохо влияют на состояние дел. Поэтому тихие банды получают некоторую отсрочку, просто потому, что бандам проще воевать друг с другом, чем отследить украденные без шума ресурсы.

После того, как прилетели корабли вербовщиков, но до того, как прибыли Арбитрес, многие молодые дворяне объединялись, чтобы выследить бандитов в подулье. Неизвестно, хотели ли они проявить себя или просто искали острых ощущений. Известно то, что эти охотники с другого шпиля прошли приблизительно полдюжины уровней от среднего улья, прежде чем наткнулись на Ангелов-Линчевателей. Ангелы, или Линчеватели, как их иногда называют, убили рискнувших сунуться в нижний шпиль дворян. Затем они рассказали каждому жителю подулья, кого только смогли найти, что жители верхнего улья приходили для того, чтобы истребить их всех в некой классовой войне. Собрав небольшую армию, куда вошли члены многих других банд, они вернули под свой контроль каждый уровень и зашли достаточно глубоко в средний улей, прежде, чем лорд-экзекутор одним из своих последних указов приказал закрыть противовзрывные двери и изолировать средний улей от подулья. Многие бандиты не вернулись. После этого, в благодарность за защиту, многие жители подулья сами несли Линчевателям продукты и другие товары, даже не приходилось никого грабить. Весьма удивленные этим фактом, Ангелы решили разыграть сходный инцидент после того, как откроются противовзрывные двери. Но им не удалось достичь сходного результат. С тех пор Ангелы стараются удостовериться, что в перестрелках между бандами простые жители подулья не страдают слишком сильно.

Полупредпринимательская банда, известная как Копальщики, создала себе имя тем, что умудряется добывать лучшие ресурсы из тех, что выходят за внешние стены. Технически являясь бандой, они охотно занимаются бизнесом; отчитываются перед своим начальством, производят геологическую разведку, и пытаются заплатить владельцу земли, на которой хотят производить добычу минералов, до того, как придется прибегнуть к насилию. Копальщики - одна из самых богатых банд подулья, и успешных ее членов часто награждают материально. Это означает, что Копальщику, который хочет создать себе имя, придется тратить свои вознаграждения на покупку лучшего вооружения и боеприпасов, чтобы сорвать еще один куш. Однако, у этой банды, одной из немногих, есть транспорт –

гигантские грузовики, на которых они возят свой драгоценный груз в средний улей. Также они нанимают другие банды на охрану грузовиков. Так как Копалщики хорошо платят и не сидят долго на одном месте, у них не так уж много прямых врагов.

Полной противоположностью являются Неистовые Скарлока, которые враждуют абсолютно со всеми. Эта банда, состоящая из самой агрессивно настроенной молодежи нижнего шпиля, расползается из Нижних Свалок подулья, захватывая ресурсы и даже людей, если сочтут это необходимым. Их жестокость и злобность, вызываемые регулярным потреблением боевых наркотиков, вселяют ужас во всех жителей нижнего шпиля. Говорят, что на самых нижних уровнях улья они сами производят наркотики. Но правда еще более ужасна — их видели в обществе существа, которое кажется омерзительным каждому, кто на него смотрел. Своими впалыми глазами оно следит за ними. Движениями костлявых пальцев оно направляет их. И оно улыбается, глядя на результаты их деяний. Если у этих дикарей и есть иерархия, это чудовище без сомнения находится наверху. Те, кого похитили Неистовые, попадают на Свалку и подвергаются пыткам, сами их крики каким-то неизвестным образом перерабатываются в скихран, препарат, полностью заглушающий боль. С недавнего времени они увеличили число похищений, что, вероятно, означает и увеличение производства наркотика, скорее всего, по приказу своего темного главаря. Неизвестно, чем это обернется для улья, хотя присутствие этого монстра объясняет сильное желание судьи-маршала Гравуса добраться до нижних свалок.
Когда прибыли корабли сборщиков десятины, они брали лишь тех, кто был способен сражаться, или, по крайней мере, тех, кого можно было в короткие сроки обучить. Слишком слабых, тощих или физически неполноценных отбраковывали, даже если те хотели сражаться! Это привело к возникновению банды, первоначальное название которой было забыто. Из-за их неспособности сражаться их вскоре метко окрестили Бракованными. Отношение к ним изменил визит Арбитрес. В одной из своих первых атак на подулье арбитры использовали распространенную тактику —запустили в нижний улей небольшую группу из дюжины кибер-мастифов и позволили им делать грязную работу. Вернулись два. Об одном никто никогда больше не слышал. Девять были "присвоены" Бракованными, причем как им это удалось, не знает никто, кроме самих этих изворотливых бандитов. Животных перенастроили те, кого считали слишком слабыми, чтобы одеть во флак-броню и бросить под пули. Несколько попыток вернуть свою собственность привели к тому, что было украдено еще несколько собак, после чего Гравус издал постановление, в котором запретил каким-либо образом использовать животных в окрестностях сектора 7G. Бракованные стали называть кибер-мастифов цепными псами, и начали использовать их для ужесточения контроля над своими территориями
Также существует группа вооруженных мятежников, известных под названием Беззаконники. Похоже, что Беззаконникам все равно, что происходит в нижнем шпиле, пока силовики держатся от него на расстоянии. Они ведут пограничную войну с пытающимия прорваться Арбитрес. Беззаконники сильнее всех склонны к сотрудничеству, члены этой банды присоединяются к любой группе, которая стремится выступить против «контроля свыше», как они называют любого жителя среднего и верхнего ульев. Они также не беспокоятся насчет безопасности других людей, и регулярно бросают взрывпакеты даже в небольшие группы "КоС-ов", как они называют людей, стремящихся вернуть в подулье порядок. В качестве средства вербовки новых членов они распускают слухи о развращенности "Короля КоС-ов Занатова" и его марионетки, Гравуса. Копальщики стараются не нанимать никого из них на охрану своих конвоев, потому что Беззаконники стараются завязать схватку с любым, кто живет выше уровня моря. Несмотря на это, Беззаконники по меркам подулья очень хорошо вооружены

и по качеству своего оружия могут соперничать даже с Копальщиками.
Последняя из банд, о которых стоит упомянуть, называется Занатовцами, по имени Вольного Торговца, чей мощный корабль находится на орбите. Их иерархия копирует структуру команды Занатова. Лидер Занатовцев, Гидей Крелл, утверждает, что владеет Хартией Наследия. Той самой Хартией, которая считается утерянной, и, как говорят, содержит ряд директив, написанных самим Святым Друзом и Лионелом Занатовым во время основания колонии несколько тысяч лет назад. Говорят, что этот документ должен был передаваться каждому следующему лорду-экзекутору и неукоснительно соблюдаться, а следование этим директивам обеспечило бы вечную безопасность и процветание Субрика.. Если у Крелла действительно есть Хартия, то в его руках находится величайшая и бесценная реликвия, озаренная божественным светом. Многие не верят в это, заявляя, что если бы Хартия действительно находилась у него, корсар-капитан Занатов скорее всего разорвал бы улей на части, убил Крелла наихудшим из вообразимых способов и забрал книгу. Но пока что он совершенно определенно этого не сделал, и даже, предположительно, снабжает банду оружием и ресурсами. Занатовцы очень хорошо вооружены, всему оружию они предпочитают болтганы. Они носят модернизированную флак-броню, скопированную с брони преторианцев команды Занатова. Они очень скрытны и не афишируют своих целей. Большая часть их деятельности сосредоточена вокруг ядра подулья и тайн, которое оно хранит.

Слухи и тайны

После того, как Великая Десятина забрала большую часть населения, и после того, как ресурсы стали скудными, многим гражданам улья пришлось покинуть свои сообщества, в большинстве случаев впервые за несколько поколений. Они не знали ни того, что они найдут, ни того, вернутся ли вообще. Некоторые из них нашли еду, некоторые – топливо для персональных генераторов, некоторые увидели ужасы, которые не могли даже вообразить. А некоторые нашли быструю смерть от рук Неистовых, банд убийц, слепой судьбы или сил намного более зловещих. Тем не менее, многие из них обнаружили других обычных граждан улья. Это было истинным благословением, поскольку многие сообщества были уверены, что они единственные, кто остался. С этими странными путешественниками люди часто обменивались историями. Люди объединили то, что знали сами, с тем, что знали другие, и вскоре истории и легенды начали ходить по всему Субрику.
Приведенные ниже сплетни появились из коллективных знаний и распространились по всему улью. МИ должен удостовериться, что эти слухи игроки узнают в соответствующих местах. Например, весьма немногие жители подулья много знают (или вообще хоть что-то знают) о судье-маршале Гравусе. Дворянин, в свою очередь, вряд ли мог где-то услышать о том, какой из Ангелов-Линчевателей в данный момент наиболее популярен у людей нижнего шпиля. Усмотрение МИ, без сомнения, будет лучшей подсказкой для того, когда и где слух должен достичь ушей игроков.

Слухи верхнего шпиля

У судьи-маршала Гравуса репутация жесткого и компетентного лидера, но известно, что он испытывает некоторые затруднения при выполнении своих обязанностей, частично потому, что Занатов приказывает ему принимать во внимание желания знати. Менее известно то, что он завел себе любовницу на планете. Некоторые дворяне распускают слухи, что эти отношения спланировал Вольный Торговец, возможно, чтобы получить некий контроль над Гравусом. Другие полагают, что любовница может работать на совершенно другую группировку.
Многие беспокоятся о том, захватит ли корсар-капитан Занатов контроль над Субриком. Часть дворян, сведущая в таких вопросах, говорит, что он имеет на это наследственное

право, а другие утверждают, что нет существенных доказательств того, что его династия имела какое-то отношение к основанию улья. А если он возьмет власт ьв свои руки, то это будет предательство против Империума. Сам же Вольный Торговец не проявляет никакого интереса к управлению ульем.
Серая Палата попыталась показать, что арбитры и силовики не помогут взять Субрик под контроль, и начала снабжать оружием Беззаконников. Они делают это через запутанные каналы, поскольку эта банда никогда не примет ничего из рук КоС-ов, но все знают, откуда берется их снаряжение. Некоторые из дворян Серой Палаты посещали вечеринки ,которые организовывал Гравус. Когда Дориан Верулий, известный член Серой Палаты, прибыл на одну из таких вечеринок, девяти мужчинам пришлось держать судью-маршала, чтобы он не арестовал или не убил его. Говорят ,что Занатов объяснил Гравусу, что каким бы ни было правильное отношение к знати, убийство Верулия – явно неправильное отношение.

Слухи среднего улья

Учитывая, какого успеха Субрик добился с кибер-мастифами, самым разумным казалось заняться проектированием кибер-созданий. Об одной из таких попыток, KR268, ходят легенды. Эту кошмарную тварь техножрецы создали из огромного обитающего в воде животного пятнадцати метров длиной, с тремя рядами зубов и плавником, растущим в верхней части спины. Они использовали свои самые удачные образцы, чтобы имплантировать кибер-аугметику, увеличить возможности мышц и скелета, и вживили в череп плазменный резак. Они полагали, что в итоге армия этих чудовищных рыб будет патрулировать воды вокруг Субрика и остановит поток контрабанды из других ульев. К сожалению, врожденной верности, присущей собаке, не нашлось места в мозгу этого существа. Оно ускользнуло в моря Подземья, где, как уверяли техножрецы, не способно было выжить. Однако, по сей день некоторые суда в химическом океане иногда видят что-то на своих авгурах. Большинство объясняет это обычными помехами, но рассказы о KR268 знает каждый, и всякий раз, когда пропадает какое-либо судно, уровень дезертирства среди членов команд кораблей резко повышается.
Судья-маршал Гравус был ошеломлен, когда узнал, что бандитов видели в хаб-куполах. То, что силы планетарной обороны не сделали ничего, чтобы воспрепятствовать такому махровому пренебрежению со стороны властей, заставляет его все больше и больше радоваться тому, что их всех либо отправили на фронт, либо казнили. В настоящее время некоторые из приближенных к нему лейтенантов разрабатывают планы о том, как дать бандам понять, что если они сунут свой нос в любую из контролируемых арбитрами зон, то будут с великим удовольствием уничтожены. На текущий момент план состоит в том, чтобы тайно заминировать хаб-купола. Если этот слух правдив, это означает, что больше Субрик никогда не сможет выращивать для себя пищу.

Слухи подулья

Арбитры некогда задавались вопросом, как именно банда, известная как Цепные псы, смогла взять под свой контроль их кибер-мастифов. Хотя считается, что большинство технопровидцев, создававших кибер-мастифов, отправились на корабли сборщиков десятины, возможно, один из них сбежал в нижний шпиль и теперь служит Цепным псам (или даже возглавляет их). Если это правда, Дасуникс будет искать этого техножреца тщательнее, чем кого-либо еще. Преступника убьют, а его знания используют для повышения эффективности кибер-мастифов. Кроме того, считается, что двенадцатый мастиф из отправленной вниз и впоследствии захваченной группы до сих пор там, бродит

по запутанным и опасным проходам. Иногда ночью можно услышать его жуткое, звенящее металлом завывание, отдающееся эхом в туннелях.

Ходят слухи, что Неистовые Скарлока служат весьма темной силе. Существо, с которым их видели, происходит от ксеносов. Однажды кто-то, услышав его описание, тихо выдохнул: "Гемункул!"
С момента прибытия Занатова многие адепты упорно трудились над тем, чтобы раскрыть его происхождение. Неизвестно, зачем они это делают. Возможно, дискредитировать его или раскрыть тайну его длительного интереса к улью Субрик. Какова бы ни была причина, возможно, имеется дальняя семейная связь между семьями Занатовых и Креллов. Многие адепты признают, что в достаточно большом секторе это может быть простым совпадением. Однако, когда эти данные показали судье-маршау Гравусу, он полностью переписал уже готовые на тот момент тайные приказы относительно Занатовцев.
Многие считают, что если Ядро когда-нибудь откроется, наступят темные времена.

Представленный ниже перевод Шпилевого охотника осуществлен Ex_Machine
http://forums.warforge.ru/index.php?showto...%EE%F2%ED%E8%EA

«Нет, арбитратор, вчера ночью не было ничего необычного.
Только обыкновенные крики, постоянно раздающиеся из покоев лорда Брэнсмита.»
- Писец-служитель Портоний в ходе дознания.

В грандиозном шпиле улья Сибеллус кто-то убивает дворян. Почти каждую ночь на протяжении уже месяца преступник наносит удар. Его цель – высший свет аристократии, потомственные сановники ведущих торговых домов, состоятельные чиновники улья и все, кому положение и власть позволяют обитать в роскоши и великолепии шпиля. Жертв находят в их собственных хорошо защищенных покоях, где они и встретили свой конец в кровавой бане порезов и ран.

Хотя ни одно явное доказательство не было найдено, испуганные свидетели говорят о стремительном летающем демоне, в то время как снимки со скрытых линз указывают на темный крылатый силуэт, возможно принадлежащий женщине. Скандалисты высшего общества быстро сделали собственные выводы, остановив свой выбор на личности, которую сочли наиболее подозрительной. Этот человек – не кто иной, как леди Этула Велломина Хакс, племянница и воспитанница самого губернатора сектора. Слухи указывают как на замкнутую и мрачную натуру юной дворянки, так и на периодические всплески гнева, что в сочетании с исключительными навыками обращения с дуэльным клинком служит очевидным свидетельством ее опасного нрава. Рассказывают, что каждую ночь, облачившись в усиливающий силу и ловкость ксено-костюм из синтекожи, убийца отправляется на охоту; одни говорят, что так она пытается смягчить давящую скуку своей жизни, другие – что она вынуждена давать выход своей внутренней ярости.

Состоятельные обитатели шпиля вне себя от перспективы нового скандала, но в то же время в ужасе от возможности стать новой жертвой. Патрули и посты были утроены, в

основном за счет наемных войск, а к властям предъявлено требование поймать так называемого шпилевого охотника. Группы юных дворян пытаются взять дело в свои руки и после наступления ночи прочесывают шпиль. Вооруженные дуэльными рапирами и пистолетами, полупьяные или под наркотиками (или и то, и другое), пока что они убили только чью-то комнатную птицу.

Зацепки для приключения

Губернатор Хакс собственной персоной просит встречи с высокопоставленным маршалом Адептус Арбитрес улья Сибеллус и просит помощи в разрешении данного вопроса. Слухи касательно его племянницы по меньшей мере неудобны, и потенциально могут дурно сказаться на его положении и авторитете. Он хочет, чтобы с проблемой было покончено быстро и тихо, а настоящий убийца остановлен, что смоет пятно с репутации леди Этулы. Хакс достаточно умен, чтобы понимать, что обычные силовики улья не привыкли иметь дело с подобными ситуациями, требующими аккуратного подхода в связи с возможными политическими последствиями. Кроме того, многие обитатели шпиля считают, что стоят выше власти местных силовиков, задача которых – просто держать массы под контролем. Арбитратор же в глазах сильных мира сего, по крайней мере, несколько более весомая фигура. Аколитам эта задача может быть поручена по причине того, что подобные расследования, как правило, находятся вне сферы интересов Арбитрес. Используя персонажей игроков, дела можно вести неофициально и, тем самым, иметь возможность обрубить концы, если что-то пойдет не так.

В случае, если у аколитов есть особо тесные связи с каким-либо из ведущих торговых домов, или если они ему так или иначе задолжали, может быть использована другая зацепка. Угроза со стороны шпилевого охотника вынуждает деловых партнеров и представителей домов с других планет держаться в стороне, что начинает угрожать чрезвычайно важной сделке. Вследствие нависшей финансовой катастрофы дом хочет, чтобы проблема была устранена как можно быстрее (хотя у их конкурентов могут быть другие планы).

С того момента, как персонажи оказались вовлечены в происходящее, им придется вести дела с удивительным и порой эксцентричным миром шпиля: роскошнейшими поместьями, дворцами, галереями и променадами. Положение, власть и влияние почти всех, с кем аколитам доведется встретиться, - значительны, а то и невообразимы, так что им придется быть осмотрительными в выборе того, кому перейти дорогу. И, конечно же, если шпилевой охотник в действительности окажется леди Этулой, персонажам придется проявить чрезвычайную осторожность.

Профиль шпилевого охотника:

Умения: Акробатика (Лвк), Бдительность (Всп), Карабканье (Си), Маскировка (Лвк), Уклонение (Лвк), Слежка (Лвк), Тихое движение (Лвк).
Таланты: Амбидекстр, Удар ассасина†, Кошачье приземление†, Двойной удар, Неистовство, Вскочить†, Молниеносные рефлексы, Выучка с рукопашным оружием (Примитивное, Силовое), Спринт †, Шаг в сторону †, Уличный бой, Парное оружие.
Броня: Заказной боевой костюм (Голова 1, Руки 1, Торс 1, Ноги 1).
Оружие: боевой костюм включает встроенные монолезвия, зафиксированные на каждом запястьи (1к10 Р, Проб 0, Сбалансированное).
Снаряжение: костюм из синтекожи модификации джокаэро (дает бонус +20 к НР, Си, Лвк и Всп (включено в профиль), а также дополнительные Таланты (отмечено †)), улучшающий природные способности носителя. Он также имеет крылья из моноволокон,

удваивающие дистанцию Скачка. Костюм плотно прилегает и создан так, чтобы идеально сидеть на своем владельце. Имплантаты, соединяющиеся с нервной системой на шее, спине и конечностях обеспечивают идеальную синхронизацию движений. Он спроектирован и настроен специально для шпилевого охотника, и его эффекты будут значительно снижены, если его попытается использовать кто-то другой, который к тому же должен обладать в точности той же формой тела.
Заметка для МИ: Умения, Таланты и снаряжение перечисленные выше принадлежат только преступнику в образе шпилевого охотника. Дополнительные правила, качества и собственность добавляются на основе стоящей за ним реальной личности.

Заметка для МИ:
Сюжетные зацепки, истории и сюжеты, предоставленные в этой главе, можно использовать множеством различных способов: от основной темы приключения до занимательного побочного задания или просто «шума на заднем плане», добавляющего деталей событиям, происходящим в мире персонажей. Конечно же, МИ может спокойно изменить имена или места под стать своей кампании.

Это позволяет удостовериться, что персонажи игроков находятся в нужном месте, и придает связанность повествованию. Для игроков, встретившихся с одним из представленных здесь антагонистов, события будут гораздо более увлекательны, если им окажется кто-то, о ком они слышали или с кем встречались.

Для оживления этих персонажей можно использовано множество средств. Возможно, один из их людей в Адептус Арбитрес не может помочь в ситуации, где при иных обстоятельствах мог бы, так как идет по следу шпилевого охотника. Возможно, у все большего числа банд обнаруживают необычные наркотики, которые ни как не связаны текущим расследованием, но могут стать уликой, которая в дальнейшем приведет к конфликту с другим преступником.

Классификация: Финансовая проверка дома Крин.
Дата: 009819.M41
Автор: Счетовой фактотум (уровень 4) обозначение 107.b
Тема: Недостаток десятины
Получатель: Проктор десятины Крофио

Мой господин,

С величайшим сожалением я сообщаю вам о продолжительном падении налоговых сборов (1го и 2го класса), получаемых от двух малых торговых домов, расположенных в улье Сибеллус, Сцинтилла.

Рассматриваемые дома – это дом Дрогар и дом Пиккофуль, ведущие дела высшего среднего разряда, чьи традиции союзничества и кооперации имеют примерно 700-летнюю историю и восходят к «слияниям Черного Ножа». Оба – преимущественно промышленные концерны, с меньшими офисами и разгрузочными узлами, расположенными в улье Тарсус. И у Дрогар, и у Пиккофуль есть наследственный долг дому Крин, в пределах нормы. У обоих есть прочные связи с корпорацией ДиВейн, аффилированным лицом которых она является.

За последнее десятилетие в связи с получением новых патентов в ущерб различным конкурентам прибыли домов значительно возросли, что привело к повышению их классификации от центрально-среднего разряда (с соответствующим повышением

уровней десятины). Однако в последний год произошел явный спад в торговле и доходе, и оба дома не смогли удовлетворить требованиям своих долговых отчислений. Согласно донесениям их агентов, проблемы были вызваны рядом сокращений поставок и неисправностью основного оборудования, что повлекло за собой значительное сокращение рабочей силы. Однако, судя по всему, в их счетах есть определенные расхождения с предоставленными данными.

Хотя я бы никогда не возжелал преступить границ мне дозволенного, я хотел бы смиренно предложить изучить дома Дрогар и Пиккофуль на предмет некомпетентности, с возможностью принудительного лишения права выкупа заложенного имущества.

Лорд-провост Аркул Яматов

"Господин, я нижайше извиняюсь за то, что потревожил Вас в Ваших раздумьях, но я, кажется, обнаружил значительное несоответствие в наших бухгалтерских книгах"
-Счетовой фактотум (контролирующий) Гривдал [пропал без вести]

Агро-миром Гесиодов След управляет губернатор Тул, верный своему долгу человек, который прилагает все усилия к тому, чтобы его планета аккуратно выплачивала десятину, уходящую большей частью на содержание мира-улья Гвоздика. Однако, это человек, склонный погружаться во все детали и мелочи деятельности вместо того, чтобы отдавать приказы и указания. Поэтому его считают энергичным, но слабым руководителем, плохо контролирующим своих подчиненных и имеющим над ними мало власти. Худшим из его команды является лорд-провост Яматов, фактически второй после губернатора человек. Будучи главой доминирующего торгового картеля на планете, он имеет связи во всех слоях общества по всему субсектору. Его положение позволяет его торговым флотам охранять оптимальные пути и маршруты. Он активно присваивает средства, которые по закону принадлежат казначейству планетарного губернатора. Любая заключаемая на мире сделка или обмен, большой или мелкий, заставляют пополняться сундуки Яматова.
Другие местные дельцы из сферы сельского хозяйства и торговли на Гесиодовом Следе были бы рады видеть, как Яматов теряет свою власть, но большинство из них в той или иной степени коррумпировано, и многие находятся в кармане лорда-провоста. Удаленное положение планеты пока что позволяет ему избегать скрупулезного внешнего исследования; однако, конечно, это просто вопрос времени, когда Администратум заметит недостачу десятины или губернатор Тулий осознает правду.

Зацепки для приключения

Персонажи могут по какой-то причине находиться на планете — для передачи сообщения или в качестве сопровождения для заключенного, например — и в этот момент начинают развиваться события. Или они могли перехватить астропатическую просьбу о помощи из участка Арбитрес в столице. Так или иначе, когда они прибывают, на Гесиодовом Следе царит суматоха. Губернатор Тулий обнаружил растрату Яматова и ополчился на своего бывшего доверенного помощника, но был застрелен в собственном кабинете. Новость об убийстве быстро разнеслась среди населения, и похоже, что лорд-провост намеревается занять место во дворце Тула, объявив себя перед всем народом Великим Королем Земель (возмутительная отсылка к старинным титулам, относящимся ко временам до правления Империума). Рабочее население в смятении. Никто в полной мере не понимает того, что должно произойти. Кто-то ликует, кто-то боится. В столице и удаленных центрах

возникают беспорядки и протесты, зерно вянет и гниет на полях. Местные силовики во всем этом почти не участвуют, поскольку получают от начальства запутанные противоречивые приказы. Многие высокопоставленные офицеры силовиков верны Яматову (или по крайней мере подкуплены им), и первейшая его цель состоит в том, чтобы обеспечить контроль над силовиками и другими вооруженными силами на планете. Арбитры, размещенные в столице, готовятся штурмовать здание правительства, намереваясь арестовать Яматова и восстановить порядок. Однако, Гесиодов След в течение многих столетий не создавал проблем, благодаря чему контингент Арбитрес весьма немногочислен. Что еще сильнее осложняет положение, когда события начали развиваться, их командир находился в здании правительства, и с тех пор о нем ничего не известно. Следовательно, они с благодарностью примут любую помощь от персонажей Арбитрес и их верных спутников, поскольку им, возможно, придется столкнуться с многими местными офицерами силовых структур. Персонажи могут присоединиться к силам атакующих или попытаться тихо проникнуть в здание, это остается на их усмотрение. Так или иначе они в конечном счете должны попасть во внутренние святилища, где обнаружат множество убитых чиновников, в том числе и маршала Арбитрес, застреленного в затылок. Добравшись до кабинета губернатора, они столкнутся с большим количеством приспешников Яматова, но выяснится, что сам лорд-провост сбежал.
Пока остатки сил Арбитрес сражаются в залах и коридорах здания правительства, возникают две неотложных задачи.

Во-первых, необходимо восстановить порядок в здании, в городе, и, в конечном счете, на планете. В городе все еще скрывается множество клерков, чиновников и политиков, способных помочь, если им оказать поддержку и указать направление деятельности. Они также могут определить местонахождение офицера, командующего местными силовиками, и устранить либо арестовать его. Возможно, сперва удастся вынудить его отдать своим войскам приказ об отступлении. Для того, чтобы получить более полный контроль, можно также воспользоваться системой гражданского оповещения. Персонаж из Адептус Арбитрес может также на короткий срок стать временным планетарным губернатором.
В качестве альтернативной или дополнительной возможности персонажи могут начать преследовать Яматова. Потерпев поражение, изменнический лорд-провост на небольшом челноке летит в одно из своих владений на планете. Оттуда он улетает куда-нибудь, чтобы избежать поимки, пока не найдет возможность попасть на корабль, улетающий с планеты. В этом случае он возьмет на себя прямое командование своим флотом торговых кораблей и фактически станет нелегальным торговцем (другими словами, пиратом). В какой именно момент его настигнут персонажи, зависит от их изобретательности, стратегии, и от того, насколько быстро они действуют. Яматов может долгое время мстить, его пиратские корабли будут спорадически появляться, давая возможность возобновить погоню намного позже, после того, как его следы были уже утеряны.

Лорд-провост Аркул Яматов
НР НС СЛ Ст Лвк Инт Всп СВ Общ
42 43 34 39 35 36 46 41 53

Перемещение: 3/6/9/18
Раны: 14
Умения: Бдительность (Всп), Обаяние (Общ), Бартер (Общ), Командование (Общ), Общие знания (Империум, Торговля, Преступный мир) (Инт), Обман (Общ), Оценка (Инт),

Запугивание (Сл), Сбор сведений (Общ), Грамотность (Инт), Ремесло (Инт).
Таланты: Дух власти, Декаданс, Выучка с экзотическим оружием (игольный пистолет), Искушенный, Выучка в рукопашной (Силовое, Примитивное), Паранойя, Выучка с пистолетом (Болтерное, Лазерное, Примитивное), Связи (Правительство, Знать, Преступный мир).
Броня: Легкий панцирь (Руки 4, Корпус 5, Ноги 4).
Оружие: Силовой меч (lк10+5 Э; Прб 6; Сбалансированное, Силовое поле), Игольный пистолет (30м; О/-/-; lк10 Р; Прб 0; Об 6; Прзд ПД; Точное, Токсичное).
Снаряжение: Конкретный набор снаряжения Яматова будет зависеть от того, когда с ним столкнутся, хотя он всегда будет ярко одет и при нем будет характерное для него оружие (см. выше). Однако, он чрезвычайно богат и влиятелен, что позволяет ему заполучить (со временем) почти все, чего пожелает.

Отправлено: Отдел контроля за боеприпасами Дутроса, Хет
Получено: 4248819.M41
Транскриптор: Авто-логист (2-го класса) Путил Гор-Квол
Тема: относительно нарушения поставок Мунитorума.
Четыре дня назад (по местному времени), в данный отдел поступило сообщение о нарушении в протоколах безопасности, произошедшем двумя неделями ранее (по местному времени).
Инцидент имел место во время погрузки тяжелого транспорта Труды Друза, находящегося в доках орбитальной станции снабжения Тершик. На транспорт загружались различные виды оружия и снаряжения, произведенного на Хете и отправляемого на базу снабжения Имперского Флота в [засекречено]. Всего было доставлено, зарегистрировано и проверено портовыми чиновниками 2034 контейнера (каждый весом чуть более 4 тонн без груза, максимальная грузоподъемность 48 тонн). Однако, в трюмы транспортника поступило лишь 2033 контейнера.
Исследование протоколов и записей, тщательный обыск стыковочного узла и предварительный допрос обслуживающего персонала показали, что погрузочные сервиторы, связанные с грузовым подъемником, ошибочно поместили контейнер на борт другого судна. Мне сообщили, что такая ошибка чрезвычайно необычна, и скорее всего, осталась незамеченной среди производимой в грузовом доке деятельности. Разумеется, руководители и администраторы, ответственные за доки, наказаны самым строгим образом. Вышеуказанные сервиторы были удалены для анализа кода и очистки программ. Текущее местоположение контейнера еще предстоит выяснить, так как в том же доке в тот момент осуществлялась погрузочные и разгрузочные работы еще на семнадцати судах. Когда было обнаружено нарушение, два из них еще находились в доках. Они были немедленно обысканы. Четыре судна удалось остановить. Портовые власти сумели выслать к ним челноки и обыскать их до того, как они вышли за пределы досягаемости. Таким образом, осталось одиннадцать кораблей, которые впоследствии присоединились к конвою из более чем 200 судов, направляющихся на Сцинтиллу.
С учетом того, что причиной нарушения была простая ошибка (кажется, это единственная правдоподобная версия), Вы сможете без труда вернуть контейнер, когда прибудет конвой.
Информирую Вас, что в записях о содержимом контейнера помимо данных о ящиках с малогабаритным стрелковым оружием и боеприпасами имеется запись об одной сейсмической торпеде.

Морские воры Белаканы

"Планетарный объем производства вырос на 0.00002 процента. Великолепная работа, Мастер кузниц."
— Проктор десятины Администратума Велний Крам

Мир-кузница Белакана, расположенный в Маркайновой Марке – жаркий, палимый резким ярким светом солнца сухой мир, чье небо затянуто грязными облаками выхлопов промышленности. Бесчисленные фактории, очистительные заводы и обширные комплексы кузниц снабжаются богатым содержимым недр планеты. Полезные ископаемые добываются в шахтах, навсегда оставивших шрамы на лике мира. На Белакане производится самая различная продукция, главным образом массивные военные конструкции, такие как оборонные бастионы, командные бункеры, сбрасываемые крепости и стрелковое оружие включая самы распространенные типы, такие как лазган и стаббер. Поэтому Белакана считается жизненно важным пунктом в обороне сектора, на который, в числе прочих, полагается Имперская Гвардия. Не удивительно, что прокторы десятины Администратума пристально следят за объемами производства мира-кузницы. Фактотумы проверяют и тщательно исследуют записи производства и свитки десятины, чтобы гарантировать, что Белакана выполняет свой долг перед Императором и не снижает уровня поставок.
Мастера кузниц и Лорды кузниц – обладающие большой властью люди, ответственные за управление планетой и поддержание ее работоспособности. Эти высокопоставленные члены Адептус Механикус настолько сильно аугметированы бионическими и кибернетическими имплантами, что в них мало что осталось от людей, которыми они когда-то были. Теперь это почти полностью машины, и определить оптимальный образ действий в той или иной ситуации им помогают холодная логика и сложные вычисления. Именно эта беспристрастная логика вынудила Мастера кузни Иерокса прибегнуть к необычным мерам для поддержания уровня производства фабрики. Неуклонно увеличивающийся уровень содержания удушливого смога в атмосфере Белаканы привел к постоянному повышению температуры на поверхности планеты, поскольку атмосфера поглощала все больше солнечного излучения. Это привело к увеличивающейся нехватке одного жизненно важного ресурса — воды. Хотя Лорды кузниц по официальным каналам запрашивали дополнительные поставки, Иерокс оценил, что это может занять десятилетия. Даже если принять предположение, что запрос уже одобрен (что совсем не гарантировано), за это время планетарный уровень производства заметно уменьшится. Из этого Мастер кузниц сделал вывод, что единственно верное решение – взять дело в свои руки (или приводимые в действие сервомоторами зажимы, если быть точным), и максимально эффективным способом получить большую поставку воды. Это было восемь лет назад.

Зацепки для приключения

Персонажей просят исследовать странные заявления Миссионера Балборрана. Балборран находится на планете Манск, диком мире в Иосианском Проливе, граничащем с Маркайновой Маркой. Мир имеет умеренный климат, примерно 45 процентов поверхности покрыто морями и океанами, малочисленное население составляют охотники-собиратели, которые добывают продовольствие и ловят рыбу, чтобы выжить. Балборран - единственный иномирянин на всей планете. Он посвятил свою жизнь тому, чтобы нести слово Императора местным жителям и тщательно изменять их тотемную веру, чтобы привести ее в соответствие с верой в Императора Человечества. Известно, что слуги Империума, находящиеся в в такой изоляции, становятся несколько эксцентричными, если вовсе не сходят с ума, поэтому к сообщениям миссионера о резко снижающемся уровне моря не отнеслись серьезно, посчитав их паникерским преувеличением некоего природного явления. Однако, последующие сообщения о

срочности дела и разговоры о голоде и засухе наконец привлекли внимание Адептус Арбитрес. Единственная польза, которую этот мир приносит Империуму – обеспечение людскими ресурсами. Людей этой планеты насильно вербуют в Имперскую Гвардию или другие подобные структуры — таким образом, угроза населению наконец обеспечила начало расследования.
По прибытии в самое большое поселение Манска (по меркам Империума это крошечная деревня), персонажи обнаруживают, что миссионер Балборран ведет себя в самом деле несколько эксцентрично. В конце концов, он в течение почти девятнадцати лет жил среди дикого населения. Аколиты - первые неместные люди, с которыми он за это время общался, его язык и манеры испорчены местными порядками. Однако, выясняется, что его отчеты были точны. Из поселения, которое всего восемь лет назад было расположено на побережье, моря теперь даже не видно.

Вместо него простирается обширная холмистая равнина, на которой попадаются лужи с гниющими в них водорослями. Раньше это было морским дном. Уничтожен один из главных источников пищи, не говоря уже о беспрецедентно сильных погодных изменениях, вызванных нарушением экосистемы. Местные жители страдают от голода и жажды. Многие полагают, что они рассердили своих богов, приняв новые обычаи, внедренные миссионером Балборраном. Все сильнее становится антипатия к этому к святому человеку, и более того, к Империуму, который он представляет. Персонажи могут попытаться помочь миссионеру восстановить веру в Императора (или по крайней мере предотвратить смерть Балборрана на острие охотничьего копья) благочестивыми речами или демонстрацией силы. После этого им удастся установить, что местные жители видели странные волшебные огни далеко в небе, там, где раньше было море.

Добывающая платформа

После путешествия по сухому морскому дну любым доступным персонажам способом, они обнаружат причину проблемы лишь на горизонте от прежней береговой линии. Огромная плавучая промышленная платформа теперь сидит на мели в оставшемся от моря мелком озерце, немного накренившись. Вокруг разносится вонь от множества мертвых рыб и другой морской живности. Повсюду снуют тысячи падальщиков. Платформа оборудована массивным насосным аппаратом, способным обработать огромные массы морской воды полимеризующими химикатами для уменьшения объема. Затем жизненно важную жидкость с посадочной площадки на верхнем уровне отправляют наверх в больших транспортниках. Похоже, что операции прекратились, платформу закрывают и демонитруют оборудование, которое может быть вывезено и использовано на другой подобной платформе на каком-то из миров с обширными океанами. В данный момент на посадочной площадке можно различить небольшой челнок.
Персонажи могут легко проникнуть на полузаброшенную платформу, встречаясь по пути лишь с отключенными сервиторами и группами рабочих, осуществляющих заключительные операции перед перемещением на другую платформу. Анализируя контрольные системы, допрашивая техноадептов или разбирая изображения, покрывающие платформу и челнок, аколиты могут определить, что платформа создана на мире-кузнице Белакана. В конечном счете они обнаружат, что вся операция спланирована Мастером кузниц Иераксом, и что в данный момент он контролирует действия, выполняемые на второй платформе. После этого персонажи могут отправиться к нему, спрятавшись в челноке или угнав его.

Сила чисел

Будучи настигнутым, Мастер кузниц Иеракс не испытывает никакого раскаяния за свои действия, несмотря на опустошительные изменения климата, которые он обрушил на жителей Манска. Он убежден, что простая арифметика ясно оправдывает такое изъятие воды. Кроме того, Иерокса сопровождает делегация из Адептус Администратум во главе со старшим проктором десятины Велнием Крамом. Крам собирается оценить операцию, которая предотвратила дефицит десятины Белаканы и даже увеличила планетарное производство. Сохранение уровня поставок военного оборудования для армий Императора стократно перевешивает утрату горстки диких аборигенов, и проктор десятины не потерпит никакого вмешательства. Персонажи должны решить, склониться перед властью Администратума или принять какие-либо меры — прибегнуть к прямому саботажу или защитить местное население через официальные каналы. Если аколиты начнут противостоять сборщикам с Белаканы, это скорее всего приведет к появлению у них могущественных врагов.

Доклад о состоянии: Перемещение оборудования
Адресат: Администратор факторума Бланн (Второй помощник, Лорд Харан Пиккофуль)

Администратор Бланн,
Я категорически протестую против продолжающейся передислокации жизненно важного оборудования с уровней 102-170. Как Вы знаете, завершение ремонта в этой области имеет критическое значение, если дом Пиккофуль питает какие-то надежды на устранение недостачи. Таким образом, я не могу вообразить, какой проект настолько важен, что его приоритет выше приоритета работы, за которую я ответственен. За прошлые несколько месяцев было изъято четыре тепловых бура девятнадцатого размера, вместе с загрузочными платформами. То же самое касается многочисленных тяжелых измельчителей породы и погрузочных механизмов. Сотни рабов просто стоят, потому что не в состоянии выполнить свои обязанности. Десятки сервиторов ежедневно пропадают, получая назначения на работу в других областях, по всей видимости, подтвержденные кодами авторизации из Вашего кабинета. Ваши подчиненные неоднократно сообщали мне, что разрешения на это не давалось, поэтому я могу лишь предположить, что проводится некая иная операция, детали которой я (несмотря на верную службу и авторитет на станции мониторов №11) знать не обязан. Должен Вас предупредить, что даже после сокращения времени сна, увеличения количества телесных наказаний и превышения обычных границ перегрева я никоим образом не смогу закончить свой проект в срок, если недостающее оборудование не будет заменено.
Хочу также напомнить Вам, что стандартный протокол состоит в том, чтобы уведомить станцию мониторов факторума о любых перемещениях рабочей силы по крайней мере за 4 дня до самого перемещения. Если Вам приходится реквизировать мои ресурсы, по крайней мере потрудитесь сообщить об этом мне.
Монитор-клерк факторума (главный) Клобист

Ревизионист Сибеллуса

"Если Ваше официальное назначение не указано в личном деле, Вам не разрешат выезд"
—хранитель архива портала шпиля Вист

Торговые дома и великие семьи Каликсиды регулярно устраивают политические войны, грызню за власть, шпионаж, и иногда применяют насилие, чтобы получить какое-либо преимущество перед конкурентами. Однако, у Ревизиониста Сибеллуса есть особый

подход, после применения которого самые влиятельные люди сектора становились нищими, и, что стоит особо отметить, о том, как это случилось, нет почти никакой информации. Действительно, о самом существовании этих некогда могущественных мужчин и женщин не осталось никаких записей. Они были вычеркнуты из истории, удалены из архивов библиариумов, записей о наследовании и свитков о даровании привилегий. В этом сотоит уникальная гениальность Ревизиониста, поскольку без бюрократии и волокиты Империум - ничто. Если нет письменного даказательства статуса человека, значит у него нет статуса. Если у него нет записей о его семье, значит он не может управлять домом. Если его код доступа неверен, он даже не может попасть в собственный особняк в шпиле. Даже если партнеры и коллеги в течение многих лет имели дело с этим человеком, они должны доверять письменным доказательствам, кодам подтверждения, шифры личности — поступить иначе было бы просто невероятно. В конце концов, как можно вести дела с тем, кого попросту не существует?
Таким образом, эти великие мужчины и женщины, эти столпы торговли и символы благородства, обнаруживают, что не могут попасть в свои поместья и получить доступ к своим несметным богатствам, а их средства уходят в собственность губернатора (или тихонько присваиваются конкурентами). Некоторые отказываются уезжать, патетически жалуясь и крича у ворот шпиля. Но так как у них нет никаких доказательств статуса, кроме пышных одежд, их обычно утаскивают прочь силовики, приняв за воров. Кто-то попал в банды рабочих, а кто-то окончил жизнь в подулье — мало кто может сообразить, как выжить вне прежней роскошной обстановки. Верные друзья приютили немногих счастливчиков (тех, у кого такие друзья были), но любые попытки восстановить репутацию обречены, и есть вероятность, что и сами благодетели будут запятнаны связью с сумасшедшим дураком, который утверждает, что он - великий лорд не существующего по документам поместья.
Лишь высокопоставленный член Администратума может обладать достаточной властью и уровнем допуска, чтобы добиться столь полного удаления человека. Конечно, существуют подразделения Адептус, созданные специально для ведения 'точных' хронологических записей: пересмотра, трактовки и, при необходимости, удаления. Однако, Ревизионист Сибеллуса не является частью ни одной из подобных законных организаций. Он – отклонение от нормы, его сотоварищи-адепты из Администратума сочли бы его действия отвратительными, так как они посвятили себя точному учету каждой мелочи. Неизвестно, как Ревизионист стал настолько развращенным, но кажется, что он ошибочно считает, что конечный результат его действий состоит в том, чтобы повысить эффективность и в конечном счете увеличить сбор десятины с улья. Так это или нет, такие действия явно выходят за рамки его полномочий.

Зацепки для приключения

Персонажи-арбитры могут узнать о Ревизионисте Сибеллуса, став свидетелем того, как утратившего свое положение дворянина, кричащего у ворот шпиля, силой уводят местные власти. Или, например, торговый магнат является в участок-крепость при полном параде и со всей своей экзотической свитой, требуя, чтобы Арбитрес использовали свое положение и поставили на место невежественных чиновников улья, которые отказывают ему в доступе на собственный корабль.
Есть некоторая вероятность успеть вовремя, поскольку на полное уничтожение всех записей о потерпевшем потребуется приблизительно один день. Помимо того, что можно найти свидетелей и партнеров, которые готовы подтвердить его историю, невзирая на отсутствие доказательств, персонажам придется найти какое-либо письменное свидетельство, чтобы убедить Адептус Администратум в том, что что-то неправильно.

Администратум, естественно, не поверит возмутительному заявлению, что их информация неверна или что кто-то из них подтасовал данные. Старшие прокторы Администратума будут стремиться отделаться от следователей и разобраться в деле самостоятельно. Если персонажам удастся собрать достаточно влияния, чтобы настоять на участии в расследовании, им придется столкнуться с ошеломляющей сложностью иерархии Администратума и тайных систем каталогизации, вычисления и ведения записей. И не только с этим, так как по мере приближения персонажей к разгадке они могут обнаружить, что их личности тоже находятся под сомнением, поскольку Ревизионист удаляет доказательства их происхождения и полномочий на расследование!

***Сводка данных участка**: Призраки Малфи*
Из многочисленных источников в основном улье на Малфи поступают сообщения о необъяснимых звуках и событиях. Описания совершенно различны: неземные стоны, вопли, визги и крики, пугающие того, кто их слышит. Обычные звуки улья не могут служить объяснением. В тех же самых областях, где возникают звуковые явления, аномально возросло число несчастных случаев, вызывающих как задержку производства, так и гибель людей. Это придает правдоподобности предположениям, что там действует некая зловещая сила.
Из анонимного источника в Ордо Маллеус поступило предположение, что эти события - доказательства незначительной демонической активности. Они сослались на подобные случаи [детали засекречены], когда неудавшиеся попытки культистов вызвать демона значительной силы (или даже создать полноценный прорыв варпа) привели к вторжению варп-сущностей низкого уровня. Эти существа могут существовать в течение достаточно небольшого промежутка времени, питаясь остатками энергии от неудавшегося ритуала, и за это время вряд ли могут причинить существенный ущерб. Однако, это может служить знаком того, что еретическая группа пытается совершить нечто гораздо более опасное, представляющее серьезную угрозу для улья.

Рекомендовано немедленно начать расследование.
Требуется помощь арбитров (нехватка людских ресурсов вызвана полномасштабными беспорядками).

***Сводка данных участка**: Ксено-оружие с черного рынка*
Бойцы различных серьезных преступных группировок Сцинтиллы были замечены с не встречавшимся ранее видом сено-оружия, способным испускать энергетические импульсы, по уровню причиняемых повреждений равные зарядам болтгана (или даже превосходящие их). Оружие легко опознать по необычной раскраске корпуса и покрывающим его ксено-символам. Конфискованный образец был подвергнут анализу оперативниками вериспекс и признан ксено-технологией неизвестного происхождения. Образец был передан агентам Адептус Механикус согласно стандартному протоколу. Расследование выявило, что оружие поставлялось контрабандой через Сеферис Секундус, Ваксаниду и [местоположение удалено]. Мы предполагаем, что Вольные Торговцы, сопровождающие Пограничный Крестовый Поход, незаконно приобрели это вооружение и переправили его для продажи в сектор Каликсида. Основные подозреваемые в настоящее время - [данные удалены] и [данные удалены]. Готовится операция по поиску и подтверждению.

Обновление приоритета:
По приказу лорда-маршала Горемана все операции, имеющие отношение к этому расследованию, прекращаются. С упомянутыми судами Вольных Торговцев будет иметь дело специальная оперативная группа Имперского Флота. Имейте в виду, что в скором

времени для обнаружения и захвата оставшегося вооружения прибудут команды Адептус Механикус. Все файлы данных, относящиеся к данному расследованию, должны быть отправлены в кабинет лорда-маршала, копии должны быть уничтожены, вплоть до полномасштабной чистки данных.

***Сводка данных участка**: Распространение слухов*
По Малфийскому субсектору распространяется весьма опасный слух, утверждающий, что дом Крин - банкрот. Дом Крин, будучи древним торговым домом, имеющим владения по всему сектору Каликсида, обеспечивает финансирование десятков тысяч меньших домов, Вольных Торговцев и других коммерческих организаций. Следовательно, любая потеря уверенности в способности дома Крин производить выплаты по банковским облигациям может стать весьма разрушительной, не только для самого дома Крин, но и для экономики всего сектора. В данный момент сотни организаций ищут альтернативные меры, вызывая финансовый хаос, подлинные банкротства и существенное снижение уровня собираемой десятины. В то время как дом Крин принимает противопропагандистские меры, автора этой сплетни необходимо призвать к ответу и выяснить его мотивы.
Стоит отметить, что люди, ответственные за связи дома Крин с общественностью, категорически заявляют о беспочвенности этих слухов.

Механотени

"Молот Императора куется молотами рабочих"
- Догматы Служения

Механотени- таинственная организация, работающая на того, кто больше заплатит. Ее услуги включают в себя все формы промышленного шпионажа и саботажа. Они пользуются большим спросом у нечистых на руку торговых домов, желающих получить преимущество над конкурентами. Конечно, редко удается доказать связь с правящей верхушкой конкретного торгового дома. Чаще всего в качестве посредника используют члена дома низкого ранга, чтобы была возможность утверждать, что он действовал по собственной порочной инициативе, если власти начнут расследование. Торговая семья никогда не признается в столь презренных действиях, и, само собой, приложит все силы к тому, чтобы помочь следствию. Хотя и бывали случаи, когда мелкие фракции в торговом доме прибегали к услугам Механотеней без ведома начальства, чаще всего такое решение принимается с открытого или молчаливого согласия патриарха, матриарха или правящего совета дома (зависит от того, кто обладает реальной властью в каждом конкретном случае).
Хотя и нельзя точно сказать, с какого из миров Станков осуществляют свою деятельность Механотени, Каликсидские Арбитрес сильно подозревают, что они действительно ведут дела с одного из этих трех миров-кузниц . Возможно, они на самом деле не имеют определенного местоположения и представляют собой целую сеть, раскинувшуюся на всех трех планетах. Хотя их услуги часто покупают дворяне, торговые дома или влиятельные политики всего сектора Каликсида, на Станках зафиксировано самое большое число необъяснимых случаев саботажа, приписанных данной группе. Это может быть свидетельством плохой работы следователей местного участка-крепости, однако, голая статистика придает этим обвинениям правдоподобность.
Получив заказ на оказание услуг, Механотени сразу же приводят в действие оперативные группы во главе с техноадептами-отступниками. Опыт и мастерство каждого адепта варьируются в зависимости от выполняемой задачи. Под их управлением находятся механо-ремесленники и сервиторы любого типа, в зависимости от специфики

снаряженные цифровой электроникой или тяжелой машинерией. Большинство торговых домов начинает с того, что просит немного пошпионить за своими ближайшими конкуренами. Часто это - просто получение важной информации, которая обеспечит некоторое выгодное преимущество. Заблаговременное предупреждение попыток поглощения и брачные союзы между семьями помогают дому подготовиться к неприятностям или принять контрмеры. Тщательный расчет стоимости товаров и услуг позволяет снизить цены и заключить новые договоры. Наличие технических схем и организационных диаграмм означает, что дом может скопировать успехи своего противника. В то же время, радостные новости о том, что конкурент испытывает финансовые трудности или даже находится на грани краха, позволяют дому подготовиться и в нужный момент присвоить то, что останется.
Однако, как только торговый дом получает столь ценную секретную информацию, возникает огромное искушение снова воспользоваться мастерством Механотеней, чтобы использовать данные наилучшим образом. В конце концов, зачем ждать финансового краха конкурента, если его можно ускорить? Зачем просто копировать методы конкурента, если можно повредить его операциям или даже сорвать их? Даже если Механотеней не попросят об этом их наниматели, они сами предложат дальнейшие действия, продемонстрировав то, как сильно они могут помочь в увеличении доходов дома по сравнению с другими домами. В самом деле, если наниматель сдерживается от дальнейших действий, они часто осуществляют такие операции по собственной инициативе, совершая акт саботажа и ставя нанимателя перед фактом. Никто никогда не поверит, что дом не санкционировал эти действия, поэтому он мало что может с этим поделать, даже если захочет. Поэтому так или иначе, Механотени вскоре будут вести обширную деятельность от имени торгового дома. Их операции будут проводиться все чаще и будут все более масштабны. И направлены они будут на то, чтобы нанести вред конкурентам и вовлечь дом в обширную кампанию расширения и получения прибыли.
Оперативники Механотеней легко вливаются в любое промышленное или торговое учреждение. Старшие техноадепты при необходимости могут легко переписать программы сервиторов и оборудования, принадлежащего цели. Также они могут получить доступ к большинству важных систем. Коды авторизации крадутся или изменяются. Запросы на осуществление важных поставок или обслуживания отменяются или перенаправляются. Системы сигнализации включаются, чтобы вызвать огромные задержки, или деактивируются, чтобы создать серьезную опасность. Через некоторое время начинают возникать структурные неполадки и несчастные случаи. Промышленное оборудование заклинивает из-за смазки неподходящего типа. Котлы перегреваются и взрываются из-за вышедших из строя предохранительных клапанов. В гидротермических барьерах возникают катастрофические прорывы . Операции на орбитальных док-станциях останавливаются из-за отсутствия питания на стыковочных зажимах. Шахты обрушиваются, подъемные краны падают, топливные склады пылают. Был случай, когда отказали антигравитационные двигатели полностью загруженного транспортника. Он упал прямо на поместье семьи-конкурента и уничтожил две трети правящей верхушки дома.
Но когда для неудачливых конкурентов нанявшего Механотеней дома ситуация близка к необратимой, Механотени идут на еще большую дерзость. Они выходят на связь с теми домами, которые до этого планомерно уничтожали, и предлагают возможность перебить ставку нынешнего нанимателя. Механотени с удовольствием стравят конкурирующие дома друг с другом, устроив что-то вроде тайного аукциона, в котором каждая сторона повышает ставки, отчаянно пытаясь получить или сохранить помощь Механотеней. Иногда торговые дома отказывались повышать цену и вместо этого обращались за помощью к властям — именно таким образом Адептус Арбитрес узнали о Механотенях. Однако, до сих пор это не привело ни к каким результатам. Эти торговые дома быстро превратились в развалины — на такой случай уже были готовы смертельные удары.

Начатые расследования не принесли плодов; перепрограммированного сервитора невозможно отличить от других, если только его не поймали на саботаже. Только тщательный анализ программного кода может с уверенностью идентифицировать предателя, но такая проверка требует наличия определенных навыков, а контролировать всех рабочих почти невозможно.
Поэтому большинство домов соглашается повышать цену, и, вне зависимости от результата, прибыли Механотеней значительно возрастают. Если в результате их верность начинает принадлежать другому дому, их бывшие наниматели сталкиваются с серьезными проблемами.

Пока Механотени работали на них и пользовались их доверием как союзники, они спокойно извлекали данные из их систем, изучая коды доступа и перепрограммируя сервиторов и оборудование скрытыми протоколами, бездействующими до определенного момента. Поэтому любая организация, которая когда-либо пользовалась услугами Механотеней, будет весьма уязвима для их атак, если они решат сменить нанимателя. Арбитрес особо беспокоит то, что за десятки лет Механотени успели поработать на десятки, а то и сотни торговых домов. Они, должно быть, накопили огромное количество информации, и скоро настолько глубоко внедрятся в торговые и транспортные операции сектора, что при желании смогут нанести вред всей инфраструктуре и привести деятельность в Каликсиде к полной остановке. Торговля и промышленность остановятся, миллиарды людей будут голодать, и, что еще более важно, остановятся выплаты десятины. Никто не знает, входит ли в их планы такой губительный саботаж. Говорят, что во главе Механотеней стоит магос-еретех, сотрудничающий с ядовитыми силами Хаоса и стремящийся ослабить сектор перед грядущим военным вторжением. Некоторые предполагают, что они ведут свою игру для того, чтобы разрушить или взять под контроль все крупнейшие торговые дома и стать сильнейшим коммерческим предприятием сектора. Кое-кто даже указывает на связь с Гегемонией Скелен-Хара, предполагая, что эта огромная корпорация – истинный хозяин Механотеней. Так или иначе, Механотени оказывают на торговлю и промышленность сектора Каликсида невыразимо разрушительное воздействие. На кого бы они ни работали, конечный результат заключается в падении объемов производства сектора с точки зрения Имперской десятины. Неудивительно, что и губернатор Хакс и лорд-маршал Гореман, как и несколько Великих Домов, прикладывают значительные усилия к тому, чтобы отыскать и уничтожить Механотеней.

Зацепки для приключения

Целью агентов Механотеней в настоящий момент являются торговые отношения между домами Дрогар и Пиккофуль, расположенными в сердце улья Сибеллус на Сцинтилле. Эти два сотрудничающих дома некоторое время назад наняли Механотеней и насладились существенным ростом своего состояния, в то время как их соперники и конкуренты страдали от критических проблем, неудач и несчастных случаев. Однако, один из этих конкурентов недавно сумел перекупить верность Механотеней, и теперь Дрогар и Пиккофуль на своем опыте узнают, каково это – быть целью кампании по саботажу и подрыву деятельности. Оба дома уже столкнулись с серьезными трудностями, но теперь Механотени готовят мощный удар, который отзовется похоронным звоном для этих, и ,возможно, нескольки других торговых домов.
Они недавно раздобыли сейсмическую торпеду, огромный снаряд, предназначенный для использования на одном из колоссальных военных кораблей линейного флота Каликсиды. Боеголовка торпеды, способная вызвать огромные разрушения, разработана для того,

чтобы создавать разломы в коре планеты, вызывая смещения плит и землетрясения, которые могут сравнять с землей все здания в радиусе сотен миль. На эту боеголовку у Механотеней есть особо дьявольский план. Глубоко в улье Сибеллус, на глубине примерно полумили под владениями домов Дрогар и Пиккофуль, неподалеку от развалин подулья, близится к завершению их широкомасштабная промышленная операция. Она сосредоточена вокруг одного из трех гигантских несущих столбов, на которых держится весь улей. Эта огромная колонна несколько сотен метров в диаметре весит несколько миллионов тонн и сделана из стали и адамантия. Один только внешний слой имеет толщину десять метров, и еще множество слоев формируют внутри концентрические круги, скрепленные вместе громадными коваными балками. В глубине столба расположены массивные древние генераторы, которые создают мощные силовые поля, поддерживающие целостность конструкции. Механотени в течение несколько месяцев сверлили, пробивали и прокапывали проход в центр столба. Чтобы закончить этот монументальный проект, они перепрограммировали целую армию промышленных сервиторов и тяжелого оборудования, принадлежащего двум вышеуказанным домам. Как только они достигнут центра, они установят туда боеголовку и подорвут ее.
Результаты взрыва будут, прямо говоря, катастрофическими. Несущий столб будет по меньшей мере серьезно поврежден, фактории, очистительные заводы и жилые блоки домов Дрогар и Пиккофуль не выдержат собственного веса и обрушатся в подулье. Весьма вероятно, что все, что находится выше, также упадет вниз. Погибнут миллионы рабочих, а причиненные повреждения будут невосстановимы.

В худшем случае, если несущий столб будет полностью разрушен и если оставшиеся структуры не смогут справиться с возникшим сотрясением, все возвышающиеся подобно горным пикам здания шпиля обрушатся на остальную часть улья. Погибнут миллиарды, и улей Сибеллус будет фактически уничтожен. Последствия этого нанесут невосполнимый ущерб всему сектору Каликсида.

Предотвращение катастрофы

Есть множество способов, которыми персонажи могут встать на след Механотеней. Окончательная цель Адептус Арбитрес состоит в том, чтобы гарантировать своевременную выплату Имперской десятины, поэтому наблюдаемое сокращение объемов производства двух торговых домов хорошо вписывается в сферу интересов Арбитрес и вполне может вызвать расследование. Высокопоставленные члены домов будут помогать весьма неохотно, ведь они хорошо знают, что против них выступают Механотени, но не хотят показывать свои бывшие связи с ними.
Тем временем, когда управляющие факторумов начинают понимать, что их сервиторов и оборудование незаконно присваивают, они могут обратиться к властям, сочтя это простым воровством. Инициативные персонажи могут захватить перепрограммированного сервитора и изучить его новую программу или последовать за ним на буровую площадку Механотеней у несущего столба
Возможен также вариант, когда арбитру поручат найти сейсмическую торпеду, отследив ее прибытие на Сцинтиллу и последующие перемещения. В ходе поиска будет обнаружена мастерская, в которой боеголовку извлекли из корпуса торпеды
В конечном счете персонажам придется предотвращать взрыв и пробиваться через буровую площадку в странную внутреннюю структуру несущего столба, где им придется иметь дело с перепрограммированными сервиторами и самим техноадептом, который попытается запустить механизм боеголовки, прежде чем персонажи смогут ему помешать.

Дальнейшее расследование

Хотя персонажи в этот раз и одержали верх над Механотенями, они имели дело всего лишь с одной оперативной группой. У них может возникнуть желание продолжить расследование. Первым шагом может стать выяснение личности нанимателя саботажников. Это можно сделать, допросив техноадепта или изучив историю соперничества двух домов. След ведет к культу под названием Новая Армия Сцинтиллы, который является всего лишь пешкой конкурирующего дома на Малфи, стремящегося устранить врагов, ослабить влияние Сцинтиллы на сектор в целом и стать крупным игроком в Каликсиде. Возможно, с этой точки расследование приведет в верхние эшелоны власти Механотеней. Однако, по мере приближения персонажей к разгадке Механотени начнут принимать собственные меры. Возникающие проблемы и несчастные случаи будут замедлять персонажей, уводить их по ложному следу или просто уничтожать.

Сводка данных участка: Коллекционер
На индустриальном мире Фенксворлд за членами Адептус Арбитрес охотится убийца. Он использует различные методы, включая тяжелое болтерное оружие, огнеметы, снайперские винтовки и взрывные устройства. В течение последних пяти месяцев погибало по одному офицеру каждую неделю, причем все они имели разный ранг. Следователи полагают, что вместо того, чтобы атаковать Арбитрес целиком этот психически ненормальный человек пытается показать свое умение и мастерство, убивая по одному члену организации из каждого ранга, создавая некую зловещую коллекцию, которая пока еще далека от полной. С учетом всех подклассов, уровней, отделений и почетных званий в Арбитрес можно насчитать более сотни различных рангов, представителей большинства из которых (исключая самые высокие) можно встретить в участках-крепостях Фенксворлда.
Особое беспокойство вызывает предстоящий судебный процесс над рецидивистом Мукотисом, вести который будет судья Грилл. Судья Грилл имеет ранг, которого ранее не было на планете, и считается, что его прибытие станет непреодолимым соблазном для Коллекционера. Угроза убийства такой могущественной личности налагает особые требования на безопасность, но одновременно обеспечивает прекрасную возможность арестовать убийцу. При визите судьи потребуется вся возможная помощь

Сводка данных участка: Похищение планеты
Феодальный мир, обозначенный как Кворус-88, некогда находился на окраинах Друзовой Марки. Пятьдесят лет назад планета пропала. Расследования Имперского Флота, Адептус Механикус и Инквизиции не дали ответа или объяснения – не осталось никаких обломков, никаких энергетических или психических следов. Мир Кворус-88, вместе с тремя миллиардами жителей, просто исчез.
В настоящий момент человек, называющий себя Друзовой Погибелью, взял на себя ответственность за исчезновение. Кроме того, он угрожает "удалить" промышленный мир-улей Тикал, если астрономическую сумму денег не разделят на части и не доставят приблизительно в три тысячи различных мест и малоизвестных организаций субсектора Результаты проведенного исследования позволяют не принимать во внимание это возмутительное заявление и еще более возмутительное требование. Большинство полагает, что Друзова Погибель просто вымогает деньги, опираясь на гигантский блеф. Однако, определенные группы людей считают, что, если есть возможность изыскать ресурсы, было бы полезно расспросить этого человека, не обладает ли он какой-либо достоверной информацией о судьбе Кворуса-88.